
ENTRA EN JUEGO
MARZO 2001
Nº5
GAMELIVE PC
2 CD
JUEGO COMPLETO DE REGALO
PRO PINBALL TIMESHOCK!
El juego del millón
CON LA COLABORACIÓN DE
Coca-Cola
¡9 DEMOS!
Oni • Far Gate • Serious Sam
Fate of the Dragon
Delta Force: Land Warrior
Gunman Chronicles
The Ward • Stunt GP
Battle Isle: The Andosia War
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 5 MARZO 2001 • 695 PTAS. 4,17 EUROS
8 424094 001477
00005
BLADE
Manual de supervivencia
THE FALLEN
Orgullo trekkie
OPERATION FLASHPOINT
Crisis nuclear en Rusia
BLACK & WHITE
Molyneux reinventa a Dios
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

AQUÍ, LOS
ESTÁN CUANDO

A PARTIR DE AHORA TODO EL MUNDO QUERRÁ JUGAR CONTIGO.

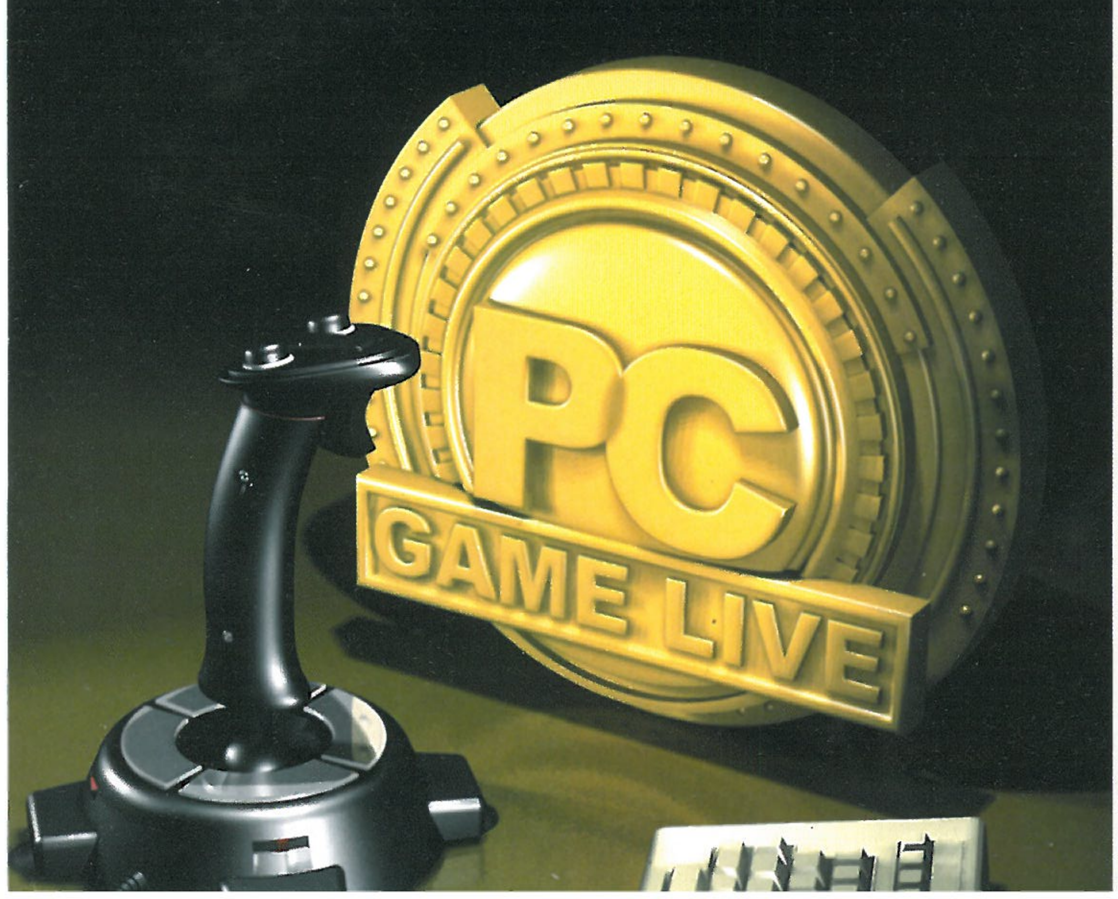
En Coca-Cola descubrirás 10 millones de personas como tú, esperándote para jugar on-line.


AMIGOS
LOS NECESITAS.
www.cocacola.es
Y TÚ, ¿A QUÉ JUEGAS?
Coca-Cola

CENSURA Y SENTIDO COMÚN

En apenas medio año de existencia, a nuestra revista ya le ha tocado superar unas cuantas situaciones delicadas. Hay quien no aprecia nuestro sentido del humor, quien piensa que somos poco respetuosos y hasta irresponsables. Ya dijimos en su día que la apuesta por un tono hasta cierto punto irreverente iba a formar parte de nuestra línea editorial, más que nada porque nosotros somos así y porque creemos que el buen rollo y la falta de complejos son del todo compatibles con el rigor profesional. La última polémica que ha afectado al mundo del software lúdico para PC tiene que ver con *Global Operations*. Este mes hemos recibido multitud de cartas acerca de la noticia que publicamos en el último número sobre este juego, que incluirá entre sus escenarios el País Vasco y en el que se enfrentan terroristas y fuerzas antiterroristas. Como muchos pedíais que nos mojáramos sobre el tema, hemos decidido contestar en el editorial. Y nuestra respuesta es sí, tiene todo el derecho a existir. Para un chaval de Iowa esto puede ser una opción de lo más exótica y que no asocia a una dolorosa realidad. Pero es evidente que para nosotros tiene connotaciones bastante más realistas y dramáticas. Aunque sólo sea por respeto a quienes han sufrido de cerca el drama del terrorismo, no creemos que nadie lo llegue a editar en nuestro país. Es una cuestión de sensibilidad y sentido común. Pero de ahí a considerarlo apología del terrorismo y prohibirlo por ley hay un trecho. Como siempre, debes ser tú quien decida.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado
Asesor externo
Stéphane Kauffmann
Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com
Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com
Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Javier Moncayo
Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, E.Moreau, J. Ripoll, C. Robles, M. Román
Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com
Jefe de producción
Guillermo Escudero
Jefe de maquetación
Juan José Barrantes
Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana, Joan Aguiló
Responsable comercial Madrid
Carina Barba
carina@ixoiberica.com
Jefe de ventas Multimedia
Javier Auqué
jauque@ixoiberica.com
Publicidad
Xavier García Abad
Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com
Fotomecánica
Punt Groc
Impresión
Giesa- Rotographik- Tel: 934 150 799
Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99
Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

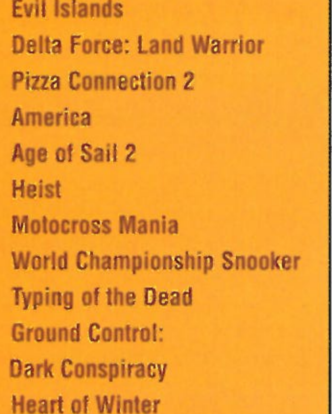


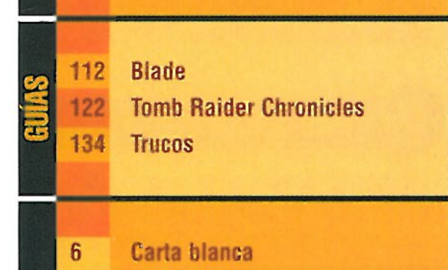
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 - Fax: 934 144 534

Gerente
Christophe Bonicel

Solicitado OJD

CONTENIDOS MARZO 2001







Black & White

Poder absoluto

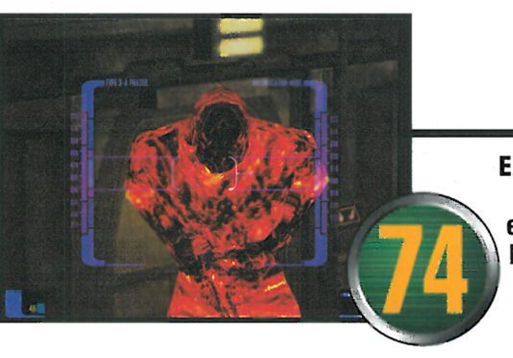
48

Dios está a punto de aterrizar en el Paraíso. Le darán un puntero en forma de mano, una criatura a la que deberá educar y súbditos que aumentarán su poder al idolatrarlo.

El renacer de las aventuras gráficas

26

De la noche al día y sin que nadie sepa cómo, un género que empezábamos a dar por muerto resurge con fuerza gracias a títulos presentes o futuros como *La Fuga de Monkey Island*, *Runaway*, *The Longest Journey* o *The Watchmaker*.



The Fallen

74

El mes pasado te contábamos que era mucho y muy bueno lo que podía esperarse de este juego. Ahora ya no hace falta esperar más: llegó la hora de cambiar de cuadrante y adentrarse en Espacio Profundo.

Blade paso a paso

Íntimo y personal. Accede a la primera parte de nuestro expediente secreto y sobrevive a uno de los juegos más exigentes que se recuerdan.



CARTA BLANCA

Nada en esta vida sale tan barato como tener una opinión. Pero claro, si no la compartes con nadie es como si no la tuvieras. Así que abandona tu terco autismo y haz como el montón de seres humano de distintas edades y procedencias que se han asomado a nuestro buzón este mes.





Los elfos y la tarifa plana

Primero, escribo para felicitaros por vuestra revista, que me parece muy completa. También os quería preguntar un par de cosas:¿Es verdad que va a salir *Warcraft 3*? ¿Para cuándo? Iba a contratar la tarifa plana de Telefónica, pero he leído la carta de Adrián Lizondo y ya no me convence. ¿Qué hago?

Enrique I. (Bilbao)

Sí, aunque algunos ya empecéis a dudarlo, **Warcraft 3** ***sí verá la luz. La última noticia es que la cuarta raza jugable, que Blizzard ha mantenido en secreto hasta hace muy poco, va a ser la de los elfos nocturnos. La fecha prevista para su edición es junio de este año, aunque no es totalmente descartable que vuelva a retrasarse. En cuanto a si debes contratar o no la tarifa plana de Telefónica, compara las condiciones que te ofrecen con las de otras compañías (Retevisión, Arrakis, Jazztel...). La verdad es que ninguna de las que hemos probado funciona como debería.***

Rabia contra la máquina

Hola chicos, no voy a empezar haciéndoos la pelota, me pone negro. Además, el coronel Font tiene razón. No creo que lo mejor sea que una panda de civiles se encarguen de llevar a cabo la revista.

Bueno, ya esta bien de bromas, vamos a lo serio. Escribo para deciros que estoy harto. Harto de series en que se oyen risas de fondo, de programas patéticos y de que cada navidad salga un *FIFA* igual que el del año anterior. Ahorraos el próximo y decidle a ese mediocre comentarista que grita "EA está en el juego" que no hable con la boca llena.

Estoy tan indignado que me pregunto qué será más efectivo, la 44 o la Beretta 92. Porque estoy por pegarme un tiro. Y, que no se me olvide, quiero decirle a Dinamic que su juego *La Prisión* es paupérrimo y que ya nunca me volverán a estafar.

Señores, buenas tardes.

David Estévez (e-mail)

Te has despachado a gusto, ¿no? Pues nada, ahora coge todo el dinero que vas a ahorrarte en futuros juegos de fútbol y vete a pasar unos días a una clínica de reposo. Si EA y Dinamic han sido capaces de llevarte, ellos solitos, al borde del suicidio, debe ser porque estás fatal de la tensión.

Dudas, dudas, dudas

¿Qué tal, colegas de *Game Live*?

1º Os felicito a todos por este ¡pedazo! revista, la mejor que he visto hasta la fecha. A ver si por fin aprenden la demás. ENHORABUENA.

2º - ¿Podríais publicar en posteriores números un comentario o trucos para *Traitor's Gate*? Para mí es una de las mejores aventuras graficas jamás creadas. No sé para vosotros.

3º - ¿Qué opináis de *Diablo II*? Tengo pensado comprarlo, pero necesito una BUENA opinión que me ayude a decidir.

4º - ¿Tenéis pensado crear una pagina web? Creo que sería una buena idea. Podríamos conocer todas las noticias relacionadas con este mundillo día a día.

BUYIN BUYIN (e-mail)

1) Gracias. A nosotros también nos gusta.
2) No. **Traitor's Gate** ***no nos parece una de las mejores aventuras gráficas jamás creadas. Aun así, no está mal. Pásate por la web de FX Interactive (www.fxplanet.com). Allí encontrarás material que seguro que te interesa.***
3) **Diablo II** ***es un juego sobre el que hay división de opiniones en esta redacción. Masnou no duda en calificarlo de "juego más bien mediocre que se quedó muy por debajo de las expectativas" mientras que Sánchez sigue dedicándole su escaso tiempo de ocio. No deja de recordarnos que ya es barón. Como si eso tuviese algún mérito.***
4) Sí, pensamos crear una página web. Esperamos que sea bonita, muy navegable y bastante útil como herramienta de consulta. Prometemos darnos prisa.

Sin condiciones

Soy un viciado de *Diablo II* pero, por ser un estudiante muy vago, me he quedado sin poder jugar a él durante la semana y todavía no he conseguido tener un personaje incondicional. Me gustaría saber cómo se consiguen y si hay algún truco para hacerlo.

César Álvarez (Valladolid)

Para crear un personaje incondicional tendrás que acabarte el juego en modo normal matando a Diablo. Sin trucos.

Por pedir...

Os mando este e-mail porque me han comprado el *GTA2* y como no se me da muy bien me gustaría que en la siguiente revista pusierais información y trucos, por que me estoy cansando de estar siempre en la misma ciudad. También me gustaría que en la próxima revista regalaseis como juego completo *Unreal Tournament.*

Beinat Susperregui (e-mail)

Beinat, sentimos decirte que lo **UT** ***va a ser imposible. Al menos de momento. En***



cuanto a GTA2, cambia el nombre del jugador a GOURANGA y pulsa Enter. Si después cambias el nombre por RSJABBER, estarás en modo Dios.

El Imperio contraataca

Os escribo porque me gustaría contestar a Ramón Clemente, que criticó al magnífico juego *Age of Empires II*. Según él, "*Age of Empires* no es más que un juego de monos que fingen pelearse entre sí, con gráficos pobres y sin apenas detalles en los edificios". Yo no estoy de acuerdo con nada de esto. Pienso que los gráficos están muy bien y los detalles en los edificios saltan a la vista. Luego añade que en *Cossacks* tenemos infantería y caballería con multitud de unidades, con las que podemos hacer formaciones de todo tipo. Y yo digo: ¿Acaso en *AoE* no tenemos infantería múltiple ni caballería y no podemos hacer formaciones en línea, cerrada? También cita una enciclopedia de la Edad Media. Pues, qué casualidad, *AoE* tiene otra. Y muy mona. Además, si quieres aprender historia medieval no tienes que hacer otra cosa que repasar tus apuntes o comprarte la Encarta. Otra cosa que menciona son las campañas, como si *AoE* no tuviera. Bueno, creo que todo el mundo conoce bastante bien *AoE* como para enterarse del asunto. Yo tampoco pienso comprarme la edición de coleccionista, entre otras cosas porque tengo todos los títulos de la saga. Pero creo que se pasó, y mucho, cuando criticó tan duramente *AoE II*. A ver si *Cossacks* consigue vender tantos títulos como *AoE*.
Jaime Martín (La Coruña)

Di que sí, Jaime. Se pasó. Y mucho. ¿Alguien se anima a replicar a nuestro camarada coruñés poniendo verde* AoE2 *y defendiendo* Cossacks *con uñas y dientes? Estamos ansiosos por presenciar el próximo asalto.

Pregunte usted

Tengo unas cuestiones para vosotros:
1) ¿Existe algún tipo de guía para *Half-Life*?
2) Vais a añadir alguna sección a la revista dedicada exclusivamente a los juegos de rol?
3) ¿Existe algún parche para *Baldur's Gate*?
Arturo Ramos (Valladolid)

1) Sí. Internet está lleno de guías de Half-Life. Nosotros te recomendaríamos que eches un vistazo a las que aparecen en www.half-life.pcgame.com y www.cyalchemy.com/gheaven/. Si sabes inglés, claro.
2) Desde este número ya existe una columna dedicada al género. Así que si tienes dudas, asalta a nuestro especialista de apellido Cid, nombre épico donde los haya.
3) Puedes encontrar alguno en la web de Bioware (www.bioware.com).

Cortes publicitarios

Os escribo para felicitaros por vuestro artículo sobre los *mod*. Ya era hora de que alguna publicación nos informase sobre estas modificaciones que alargan la vida de los juegos y pueden ser una excelente forma de acabar con la piratería. Desde vuestras paginas (a nosotros los usuarios no nos hacen ni caso) podéis hacer una importante labor de fomento de éstos y que se liberalice su código y herramientas.

Otro tema del que nadie habla es de la publicidad en los juegos. Que un juego llegue a ser *freeware*, como una aplicación informática, parece una utopía, pero tal vez intercalando algo de publicidad (por ejemplo, al final de un nivel, en una pantalla de carga, en un rótulo en una pared o en las puertas de un coche) podría reducirse el precio (de entre 7.000 y 8.000 pesetas a unas 2.500 o 3.000). De esta forma, no 'tendríamos' que comprar juegos pirata o esperar que lo acabe un amigo para que nos lo deje. Ya se sabe: sarna con gusto no pica. Seguro que a los jugones no nos importaría. Seguro que hay más fórmulas, pero ésta es la que se me ocurre a mí.
J. J. (e-mail)

Tu idea ya ha sido llevada la práctica, aunque es cierto que no de forma generalizada. Los primeros interesados en esta forma de financiación son, sin duda, los editores de juegos, y es muy probable que pronto debamos acostumbrarnos a ver software recreativo con "cortes publicitarios". Lo que está por ver es si esto posibilitará una fuerte reducción del precio.

Sangre fácil

Soy un adicto a los videojuegos. Me gustan todos: buenos, malos... no me importa, pero los que más me gustan son los sangrientos. Me encanta poder matar. ¡Pero en los videojuegos, sólo en los videojuegos! Estoy harto de que todos los días salgan dándonos la vara tanto en los telediarios como en la radio o en las revistas con que esos juegos nos pervierten y nos vuelven locos.
Yo no tengo la culpa de que un tío esté mal de la olla, se crea el personaje de un juego y les limpie el forro a sus padres. ¿Cómo se puede estar tan loco? En serio, ¿creéis que eso es culpa de los videojuegos? Ahora nos salen con el rollo de las etiquetas, pero ¿de qué van? Como ya habéis dicho vosotros, está bien que nos aconsejen, pero se están pasando mogollón, ¿no creéis?
Enhorabuena por la revista. Es la mejor que he visto hasta ahora, pero tened cuidado, no sea que regaléis un juego violento y os demanden.
No tengo nada más que decir. Un saludo y hasta otra.
Javier Vega. Guardo (Palencia)

Videojuegos y violencia. Violencia y videojuegos. Vamos a haceros una propuesta: olvidémonos del tema hasta la próxima vez que a alguna cadena de televisión le dé por desempolvar de nuevo las imágenes de* Dungeon Keeper *y nos cuente a todos lo funestas que son estas maquinitas del diablo.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com



EL JOLGORIO DE LOS SIMS

Tres nuevos títulos para Los Sims



El secreto de *Los Sims*: simular la vida que nos gustaría vivir.

No contentos con acaparar durante todo el año pasado (y lo que llevamos de éste) las listas de ventas y los premios de todo el mundo, *Los Sims* expandirán su adictivo universo con tres nuevos títulos y una programa de comunicación *on line*. Will Wright y Maxis trabajan ya en una nueva expansión, *House Party*, la versión *on line* del juego original, *Los Sims Online*, y un nuevo título que hará las delicias de los miles de fans de la franquicia, *SimsVille*.

La expansión introducirá nuevos personajes, actividades, estilos arquitectónicos y objetos y estará centrada en las actividades sociales, con la posibilidad de organizar fiestas y controlar el comportamiento de los impredecibles habitantes de *Los Sims*. *SimsVille* combina la construcción de ciudades al estilo de *Sim City* y la simulación de la vida de sus habitantes, como en *Los Sims*. El juego te permitirá importar y controlar los personajes que hayas creado en *Los Sims*, poniendo el énfasis en la vida comunitaria y la interacción entre los nuevos vecinos. Electronic Arts espera publicar ambos títulos esta primavera y *Los Sims Online* en diciembre. Pero todavía hay más, porque Maxis ha anunciado también para esta primavera *Los Sims Live*, un programa parecido a Messenger o ICQ. Sus usuarios podrán comunicarse en tiempo real a través de Internet utilizando los personajes animados de *Los Sims*. ¿Será el 2001 otro año *Sims*?

¿PASTILLA AZUL O ROJA?

Interplay consigue los derechos de Matrix

Este año los juegos van a ser más cinematográficos que nunca. Interplay ha anunciado que se ha hecho, tras negociar durante meses con Warner Bros. y desembolsar entre ocho y diez millones de dólares, con la licencia de la película más codiciada del momento, *Matrix*. El acuerdo contempla la realización de varios juegos para PC y consolas de segunda generación basados en la archiconocida película de los hermanos Wachowski y sus secuelas. De hecho, Interplay ha encargado ya a Shiny Entertainment el desarrollo de la primera entrega. La compañía de Dave Perry, autores de *Messiah*, *Sacrifice* y *Giants*, tiene un acuerdo con Interplay para la publicación de sus juegos, que en el caso español, son distribuidos por Virgin Interactive. El juego se publicará en las Navidades del 2002, coincidiendo con el estreno de la primera de las dos secuelas de la película, cuyo rodaje empieza este mismo mes. Poco más se sabe del juego, aunque se cree que será de acción y aventuras y en su desarrollo participarán Larry y Andy Wachowski, quienes ya han visitado los estudios de Shiny para aportar ideas al proyecto.

REGRESA LA BESTIA NEGRA

Activision prepara una secuela de Soldier of Fortune



La secuela de *Soldier of Fortune* traerá cola. Y si no, al tiempo.

El juego más polémico de la historia tendrá secuela. Activision ha anunciado que espera publicar la secuela de *Soldier of Fortune* en el segundo semestre de este año o principios del 2002. El editor norteamericano no ha desvelado nada más sobre el juego, ni quién lo desarrollará. Lo que sí es seguro es que no pasará desapercibido. El título original, desarrollado por Raven Software con el motor de *Quake II*, provocó la indignación de políticos y medios de comunicación de todo el mundo por sus numerosas escenas de violencia explícita. Desde su publicación, en marzo del año pasado, el controvertido juego de acción ha sido el objetivo predilecto de la cruzada contra los videojuegos en Estados Unidos. Una buena noticia tanto para los fans del juego como para los detractores de los videojuegos.



BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de abril e indicar "Concurso Half-Life" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de abril y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de mayo.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

BAILE DE RAZAS

Cuatro razas jugables para Warcraft III



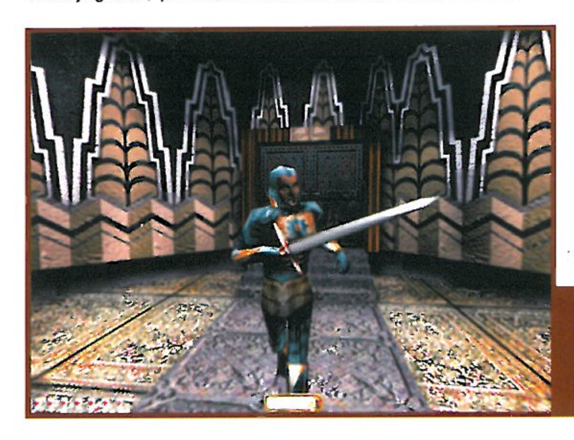
A nosotros nos hubiera gustado poder controlar a los Demonios, pero bueno.

Blizzard Entertainment ha dado algunos detalles sobre las cuatro razas definitivas de *Warcraft III*. La compañía también ha anunciado el título completo del juego, que será *Warcraft III: Reino del Caos*. Las distintas razas que los jugadores controlarán son Orcos, Humanos, Zombis y Elfos de la noche, cada una con sus propias unidades, habilidades mágicas y armas de guerra. La raza de los Demonios, anunciada anteriormente, pasará a ser una raza controlada por el ordenador que interactuará con las otras cuatro razas y hará avanzar la historia del juego. Frank Pearce, programador jefe de *Warcraft III,* ha señalado que tras varios meses de diseño "tenemos situadas las razas finales, las controladas por el ordenador y las unidades neutrales. Ahora centraremos nuestros esfuerzos en finalizar las unidades de cada raza, la Inteligencia Artificial y las campañas." Blizzard sostiene que *Warcraft III* iniciará un nuevo género, el *role-playing strategy* (la estrategia de rol). Havas Interactive publicará este esperadísimo juego en España en la segunda mitad de este año. En nuestro CD encontrarás el primer vídeo de *Warcraft III*, que contiene imágenes del motor del juego en acción.

LOS PROYECTOS DE ION STORM

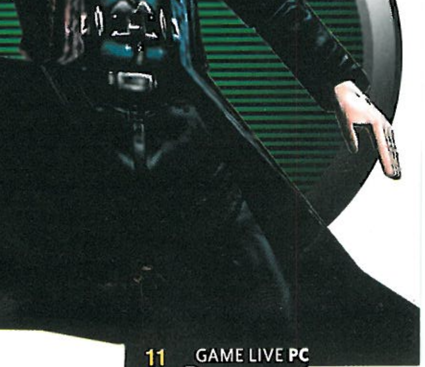
Warren Spector habla sobre Thief 3 y Deus Ex 2

Ion Storm se encuentra trabajando en *Deus Ex 2* y *Thief 3* y su equipo, encabezado por Warren Spector, director del estudio, ha desvelado nuevos detalles sobre su desarrollo. *Thief 3* tendrá opciones multijugador, pero no incluirá el modo deathmatch.



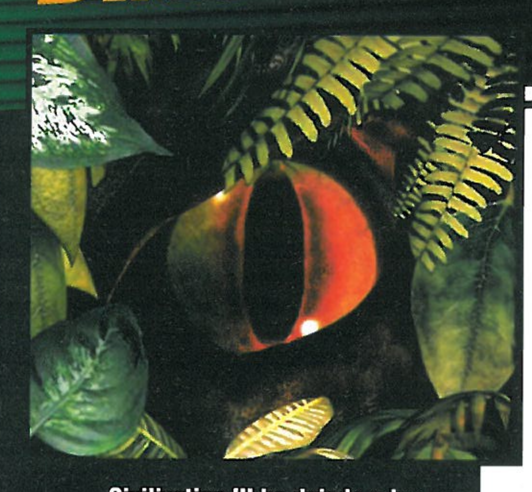
El guión del juego, ambientado en escenarios urbanos, girará en torno al ladrón protagonista, Garrett, y sus sigilosas correrías. La inteligencia artificial experimentará mejoras que harán que el juego sea más realista y complicado. En cuanto a la secuela de *Deus Ex*, Spector dirigirá y diseñará directamente el juego. El creador de *System Shock* ha querido dejar bien claro que *Deus Ex 2* no será una secuela al uso, sino que tendrá identidad propia e incorporará ideas que no se pudieron desarrollar en la primera entrega.

Garrett y J.C. Denton volverán con sus complejas y misteriosas misiones.



DINOSAURIOS A LA BAJA

Sid Meier se centra en Civilization III



Civilization III ha dejado a los dinosaurios (aquí vemos el ojo de uno de ellos) en la estacada.

Sid Meier, uno de los pesos pesados en la creación de juegos, ha aparcado el proyecto de un título de dinosaurios que realizaba para Firaxis. Al autor de *Gettysburg!* y *Civilization* no le gusta cómo está quedando el juego y ha decidido dejarlo de lado por el momento. Tras probar diversos tipos de jugabilidad (en tiempo real, por turnos, convertir al jugador en dinosaurio o realizar un juego exclusivamente multijugador), Meier no está muy convencido con los resultados y, lo que es más importante, no le parece divertido. Por lo tanto, ha decidido dedicarse por completo a la tercera entrega oficial de *Civilization* y a un nuevo proyecto que se trae entre manos y del que no ha revelado todavía nada. Sid Meier quiere integrar en *Civilization III* los mejores elementos que han caracterizado a la prestigiosa serie de juegos de estrategia, incluido un modo multijugador. El juego incluirá herramientas de desarrollo para potenciar la creación de nuevas unidades, escenarios y hasta modificaciones completas del programa. Firaxis ha desvelado también que los valores culturales serán fundamentales para el desarrollo de las civilizaciones. Tras la compra de Hasbro por parte de Infogrames, será esta última quien distribuya el juego, previsto en principio para este verano.

EL HEREDERO DE X-COM

La estrategia por turnos sigue viva en Freedom Ridge

El estudio norteamericano Mythos Games ha anunciado que el juego de estrategia por turnos en 3D que desarrolla para Bethesda Softworks, *Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*, se ha retrasado hasta finales de año. La versión para PlayStation 2 es la culpable, puesto que el estudio ha tenido que crear un nuevo motor. Mythos Games ve en el juego el legítimo sucesor de *X-COM: UFO Defense*, su aclamado juego de estrategia por turnos publicado en 1994 por MicroProse. *Freedom Ridge* es un juego de estrategia en 3D de corte épico que narra la resistencia de los humanos contra los Sauran, una raza alienígena empeñados en colonizar la Tierra. Al mando del Ejército de Liberación Terrestre deberás hacer uso de tus habilidades estratégicas para repeler la invasión alienígena. El juego será muy complejo y utilizará unos sistemas de renderizado y física especialmente diseñados para soportar la interacción de modelos dinámicos y un terreno deformable. Mythos quiere implantar una amplia variedad de efectos armamentísticos, como enormes explosiones que destruirán parte del escenario del juego.



¿Por qué los extraterrestres han de tener siempre esas pintas?

SUMA Y SIGUE

Empire Earth, en septiembre



Empire Earth, el próximo juego de estrategia de Stainless Steel Studios, será publicado por Havas Interactive en septiembre. El equipo desarrollador del juego, liderado por Rick Goodman, el diseñador jefe de *Age of Empires*, ha incorporado a Gordon Farell, otro programador del famoso juego de estrategia de Microsoft. Empire Earth será un juego de estrategia en tiempo real muy ambicioso, que cubrirá la historia de la humanidad desde el Paleolítico hasta el siglo XXIII. En el juego podrás dirigir el desarrollo de una civilización a lo largo de toda la historia o centrarte en una sola época. El panorama de la estrategia, sección civilizaciones, se presenta interesantísimo este año.

WORMS WORLD PARTY

Imagina que puedes eliminar a todos los gusanos de la tierra...

¡¡8 jugadores!!

¡Partidas online hasta 8 jugadores!

Grenadier
65

Grenadier
65

Sentry
100

¡¡VOY A POR TI!!

¡¡FALLASTE!!

¡TE VAS A ENTERAR!

¡TRAIDOR!

¡ME MUERO!

Versión integra en castellano

www.worms-virgin.com
www.virgin.es

Dreamcast

PC CD ROM

TEAM17

TITUS

Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

LOS SECRETOS DE LA AVIACIÓN CIVIL

Terminal Reality ultima Fly! II


Si *Fly!* te pareció una pasada, espera a ver *Fly! II*.

La secuela de *Fly!*, el simulador de vuelo de Terminal Reality de 1999, saldrá a la venta en abril en Estados Unidos. En España lo distribuirá posteriormente Proein. *Fly! II* introducirá numerosas mejoras respecto al título original, desde nuevas versiones de los aviones del primer juego y nuevos aviones, decorados y modelos 3D, a imágenes con una mayor resolución y calidad fotográfica. El juego también verá mejorados los efectos especiales, el terreno y los interiores, y tendrá más puntos de interés y tutoriales más extensos. Los nuevos aviones son el Pilatus PC-12 Turboprop, que ganó la encuesta de aviones más deseados por los seguidores del juego en su web oficial, y el helicóptero Bell 407. El juego incluirá misiones para un solo jugador y la posibilidad de realizar partidas multijugador con nuevas situaciones de emergencia, condiciones meteorológicas y métodos de vuelo. También podrás bajarte desde Internet misiones multijugador. El juego dispondrá de soporte para el programa Roger Wilco, con el que podrás mantener conversaciones con otros jugadores.

ROL EN TODO SU ESPLENDOR

En camino la tercera entrega de Elder Scrolls

Bethesda Softworks prepara una nueva entrega de su premiada saga de juegos de rol, *Elder Scrolls. The Elder Scrolls 3: Morrowind* es la continuación de *Daggerfall*, un título que revolucionó en 1997 el género con la introducción de enormes escenarios, personajes interactivos y multitud de búsquedas. El prolífico estudio norteamericano, autor de *Echelon*, *Sea Dogs*, *Freedom Ridge* y *The Art of Magic*, aspira a crear con *Morrowind* un juego de rol de corte épico en el que el jugador podrá hacer literalmente lo que quiera. Podrás seguir el argumento o perderte en el inmenso mundo del juego, lleno de posibilidades y con un final abierto. Bethesda utiliza un motor gráfico propio que proporciona al juego un escenario mucho mayor, personajes nuevos y unos gráficos realmente impresionantes. *Morrowind* incluirá también un editor que te permitirá crear tus propias aventuras e intercambiarlas o compartirlas con otros jugadores a través de Internet. La publicación del juego está prevista para finales de este año.


Neverwinter Nights podría tener un serio rival en *Morrowind*.



CDV SIGUE EN PLENA FORMA

El editor alemán presenta tres nuevos juegos

El editor alemán CDV Software parece dispuesto a que éste sea su gran año. Tras el éxito internacional de *Sudden Strike* (todavía inédito en nuestro país), CDV ha llegado a un acuerdo con tres desarrolladores independientes para distribuir sus nuevos proyectos. Se trata de *Psychotoxic*, un techno-thriller de acción en 3D realizado por Nuclear Vision Entertainment, *Heaven and Hell*, un juego de Dios con elementos de estrategia en tiempo real, de MadCat Interactive, y *Divine Divinity*, un juego de rol de Larian Studios. Este último parece el más interesante: deberás seguir uno de los tres caminos disponibles (el de la guerra, el mago o el superviviente) para restablecer el equilibrio del mundo fantástico del juego. Según sea tu elección, *Divine Divinity* se convertirá en un juego de rol de acción, uno clásico o uno de supervivencia.



Divine Divinity **será el título estrella de CDV para este año.**

LOS SUECOS SEDUCEN

Electronic Arts distribuirá Battlefield 1942



Un contrato con Electronic Arts es todo un logro.

El estudio sueco Digital Illusions todavía no acaba de creérselo: Electronic Arts publicará en todo el mundo su próximo título de combate *Battlefield 1942*, lo que significa su consolidación como desarrollador de juegos de calidad. El juego, basado en la Segunda Guerra Mundial, te permitirá participar en más de 50 misiones y controlar vehículos de todo tipo. Las cuatro campañas del juego abarcan desde ataques con bombarderos en Europa hasta batallas de tanques en Rusia y desembarcos y batallas navales como la de Iwo Jima. Digital Illusions tiene previsto acabar el juego en otoño. El estudio sueco se ha ganado un merecido respeto con juegos como *S40*, *Swedish Touring Cars*, *Motorhead* y *Rally Masters*. Además de *Battlefield 1942*, Digital trabaja en otro proyecto, *Motorhead 2*.



NUEVA CONVERSIÓN EN MARCHA

LucasArts lanza Battle for Naboo para PC

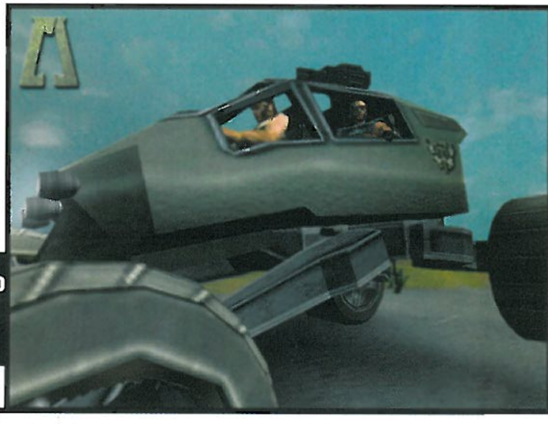

Sí, no te escondas. A ti también te encantan los *arcade*.

El PC sigue convenciendo. LucasArts publica este mes en Estados Unidos la versión para PC de *Star Wars: Battle for Naboo,* un título original de la Nintendo 64. El juego ha sido desarrollado conjuntamente con Factor 5 (autores de *Turrican* y *Rogue Squadron*). *Battle for Naboo* transcurre durante los acontecimientos de *La Guerra de las Galaxias: Episodio I*. Es un *arcade* en el que podrás controlar numerosos vehículos terrestres y espaciales a lo largo de 15 niveles, donde combatirás contra androides, cazas y otras unidades enemigas de la Federación. La versión para PC tendrá resoluciones más altas, mejores texturas y una interfaz nueva. El juego será distribuido próximamente en España por Electronic Arts.

LA HISTORIA YA NO ES LO QUE ERA

Incas, Atlantis y extraterrestres en Atlantica

Lonely Cat Games, un estudio formado por algunos de los programadores de Illusion Softworks (*Hidden & Dangerous*), prepara un nuevo juego de acción 3D en primera persona llamado *Atlantica*. El juego narra la guerra entre los incas y el imperio de Atlantis 3.000 años antes de Cristo. El delicado equilibrio entre las dos fuerzas se ve roto cuando los extraterrestres empiezan a comerciar con los Incas, suministrándoles tecnología avanzada. En el juego encarnarás a un héroe de Atlantis, cuya misión es destruir a los extraterrestres a lo largo de un sistema solar compuesto de pequeños planetas. El modo multijugador te permitirá disputar con otros jugadores el control de los pequeños planetas. Lonely Cat Games espera acabar el juego el próximo año, aunque todavía no cuenta con editor.


Atlantica es un buen ejemplo de los despropósitos de la imaginación.

NIKITA VIRTUAL

Infogrames anuncia La Femme Nikita



2001 es el año de los juegos basados en series de televisión o películas. Infogrames ha anunciado que publicará antes de las próximas Navidades un juego basado en *Nikita*, la popular serie de televisión de Warner Bros, inspirada a su vez en la película del mismo título de Luc Besson. *La Femme Nikita* recreará las peripecias de Nikita, una falsa culpable de asesinato reconvertida por el Gobierno en espía y asesina del grupo antiterrorista ultrasecreto Section One. En el juego podrás encarnar tanto a la heroína como a Michael, su mentor, y deberás seguir la pista de un grupo terrorista a lo largo de seis misiones que se desarrollarán por todo el mundo. El juego combinará acción de ritmo trepidante y jugabilidad cooperativa y contará con unos personajes y escenarios muy detallados.

Por otra parte, Infogrames ha conseguido los derechos para realizar juegos en todas las plataformas de Charlie Brown y Snoopy, los personajes de la famosa tira cómica del recientemente fallecido Charles Schultz. El gigante francés busca también hacerse con los derechos de la serie *Terminator* y los de *Men in Black 2*. Que toda la vida es cine...

QUAKE III: TEAM ARENA™



ACTIVISION®



BASES DEL CONCURSO

• Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de abril e indicar "Concurso Rainbow Six" en una esquina del sobre.

• El sorteo se celebrará el 5 de abril y los nombres de los ganadores serán publicados n el número de mayo.

Sólo optarán al premio las cartas con la iesta correcta.

premio no es canjeable por dinero.

participación en este concurso impli- eptación de todas sus bases.

ENTRE BICHOS ANDA EL JUEGO

Batallas campales de insectos en Excalibug

Dinamic Multimedia publicará próximamente Excalibug, un nuevo título de aventuras que mezcla elementos de rol, estrategia y acción. El juego ha sido desarrollado enteramente por el estudio español Enigma (autores de Space Clash) y presenta una calidad gráfica impresionante y un argumento decididamente original. La acción se desarrolla en la época del rey Arturo, pero no tiene como protagonistas a los humanos, sino a un puñado de insectos que desempeñarán el papel de héroes en un capítulo más del eterno enfrentamiento entre el bien y el mal. Se trata de una dimensión, no por pequeña menos importante, de la historia del mundo.



¿La Abeja Maya en versión moderna? No, Excalibug.

A ras de suelo existe un universo mágico en el que la vida de billones de bichos depende, al igual que sucede con los humanos, de la lucha entre la luz y las tinieblas. Más de 40 personajes (entre ellos, escarabajos, hormigas y arañas), con diferentes niveles de evolución de sus habilidades, participarán en una batalla épica a lo largo de 15 escenarios. Una esquirla de la espada Excalibur, donada por los dioses (o sea, los humanos), puede ser decisiva a la hora de inclinar la balanza.

SIEMPRE NOS QUEDARÁ LA LUNA

Luna es el primer juego de construcción en 3D

El estudio croata Unique Entertainment está desarrollando el que aseguran será el primer simulador de construcción en 3D. *Luna* se inspira en títulos como *Faraón* y *SimCity* para proponer la colonización de la luna. El juego que se encuentra en fase beta, está realizado íntegramente con un motor 3D y ofrece libertad de movimiento de la cámara, texturas realistas, efectos especiales y de iluminación dinámica, más de 50 edificios, 3 campañas, numerosos personajes, 10 posibles catástrofes y hasta una banda sonora con temas de música electrónica. El elemento de estrategia viene definido por una jugabilidad basada en la construcción, el comercio y la investigación. En el juego deberás demostrar tu valía y astucia como colonizador y empresario construyendo enormes colonias lunares, fábricas y minas y comerciando con tus productos en el mercado galáctico. Para más información, visita la página oficial del juego, www.lunagame.com. Anarchy Enterprises es el editor norteamericano del juego.

La colonización de la Luna es algo que antes o después deberemos plantearnos.





LA VENGANZA DEL ANTIGUO RÉGIMEN

Interplay publicará Hostile Waters



Después de todo, la paz es muy aburrida. Una guerra de vez en cuando...

Interplay ha anunciado que publicará en la segunda mitad de este año el nuevo título del estudio británico Rage Software, *Hostile Waters: Antaeus Rising*. Rage lleva tres años trabajando en el juego, que mezclará estrategia y acción en tercera persona. En el año 2032 la paz reina en la Tierra gracias a la alianza de todos los gobiernos, pero un grupo de líderes mundiales trasnochados pretende volver al sistema económico basado en la guerra bombardeando diversos países. Para pararles los pies, deberás hacerte cargo de la nave Antaeus, una auténtica fábrica de tanques, helicópteros y aviones en desuso.

Como buen juego de estrategia en tiempo real, tendrás que dar órdenes a tus unidades, pero también podrás controlar hasta 15 unidades en la pantalla, que lucharán contra el enemigo en una perspectiva en tercera persona. Para completar las misiones deberás coordinar tus fuerzas con las unidades controladas por el ordenador, lo que dará al modo para un solo jugador un cierto toque multijugador. A medida que avances en el juego, dispondrás de un mayor nivel tecnológico. Se trata, en definitiva, de otro título que muestra que estrategia y acción pueden ir juntas de la mano.

VIENTOS DEL ESTE

Batallas estelares en Starmageddon

El estudio polaco Coda Development trabaja en un nuevo juego de estrategia 3D en tiempo real, *Starmageddon*. Los desarrolladores han descrito el juego como una mezcla futurista de los innovadores escenarios en 3D de *Homeworld* y la mecánica de juego de *Red Alert 2*. *Starmageddon* narra las batallas (inevitables en un juego de estrategia espacial) entre los humanos y dos razas de extraterrestres. Estas últimas disponen de un sistema de gestión de recursos diferente, así como de un sistema social y un comportamiento únicos. El motor 3D del juego alcanza una calidad extraordinaria, tal y como demuestran las imágenes que te ofrecemos. Los efectos que soporta el motor son de lo más variado: iluminación dinámica, sistemas de partículas, reflejos, niebla con capas volumétricas y otros muy avanzados.



Aunque está prevista su publicación a finales de este año, Coda todavía no ha encontrado editor para el juego. Las compañías deberían fijarse más en los juegos procedentes de Europa de Este. Como te contamos en nuestro reportaje especial del mes pasado, los títulos desarrollados en estos países están dando muestras de una gran calidad e innovación y se merecen una distribución mundial en toda regla.

MARINES DEL ESPACIO

Nuevo juego de rol de los autores de System Shock 2



El editor norteamericano Strategy First tiene previsto publicar a finales de este año un nuevo juego de acción, *Zero-G Marines*. Será un título de combate en primera persona ambientado en diversas estaciones espaciales. En el juego, cuya acción recuerda a *Descent*, tomarás el papel de un miembro de un escuadrón de élite de la Corporación Terrestre encargado de investigar los ataques sufridos por las estaciones espaciales. Podrás controlar vehículos, moverte libremente por escenarios interiores y exteriores y usar muchas armas diferentes. El juego soportará partidas multijugador *on line* y en red, en los modos cooperativo y *deathmatch*.

Una estación espacial en órbita es un blanco fácil.

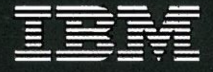




UN NUEVO CONCEPTO EN SALAS DE JUEGOS EN RED E INTERNET

VISÍTANOS EN LA FERIA "BARCELONA NEGOCIOS Y FRANQUICIAS"
DEL 17 AL 19 DE MARZO - Fira de Barcelona





Para poder atenderte mejor te agradeceremos que conciertes tu visita con antelación.
Telf: 93 241 84 36 e-mail: franquicias@overthegame.com



HAZ DOBLETE CON HAVAS

Havas regala juegos de Sierra

Havas Interactive ha lanzado una promoción, válida hasta el 31 de marzo, por la que regala cualquier juego de Sierra (excepto packs) con la compra de *Gunman Chronicles*, *Zeus: Señor del Olimpo* o *Homeworld Cataclysm*. En las cajas de estos juegos encontrarás una faja en la que deberás indicar el juego que quieres y enviarla a Havas Interactive junto con el comprobante de compra y el código de barras del juego que hayas comprado. Havas te enviará el título de regalo contra reembolso (1.030 pesetas). Si todavía no los tienes, ésta es la oportunidad perfecta para disfrutar de *Half-Life*, *Homeworld*, *SWAT 3: Close Quarters Battle*, *Ground Control* y tantos otros títulos de Sierra.



Tienes hasta finales de mes para aprovecharte de la estupenda promoción de Havas.

ALEMANES Y SOVIÉTICOS A LA GREÑA

IL-2 Sturmovik simula la guerra de cazas

Friendware publicará en la segunda mitad de este año un nuevo simulador de combate aéreo ambientado en la Segunda Guerra Mundial, *IL-2 Sturmovik*. El juego, que está desarrollando el estudio alemán Blue Byte, se centra en las batallas aéreas entre los alemanes y los soviéticos en el frente oriental de la guerra. Podrás pilotar una gran variedad de aviones, todos ellos reproducidos con gran detalle: modelos alemanes de la época, el US P-39, modelos de la serie MiG y el "tanque volante" que da nombre al juego, el IL-2 Sturmovik. Las cabinas de los aviones también estarán reproducidas en 3D. El juego ofrece un modo multijugador para LAN y la web de partidas *on line* de Blue Byte, el Blue Byte Channel, donde podrán participar hasta un total de 32 jugadores al mismo tiempo.

Los aviones rusos de la IIGM no son muy conocidos.

A LA CARRERA

CARMACK, EN EL OLIMPO



John Carmack, fundador y director técnico de id Software, ingresará el próximo 22 de marzo en el prestigioso "*hall of fame*" de la Academia de Artes y Ciencias Interactivas de Estados Unidos. Desde 1998, esta institución otorga anualmente los premios a la excelencia y logros de diferentes personalidades de la industria de los videojuegos.

PORTAL INFOFÚTBOL

Dinamic ha lanzado un portal dedicado al deporte rey, Infofútbol (www.infofutbol.com). Este portal dispone de la mayor base de datos del mercado y ofrece todo tipo de noticias y contenidos de entretenimiento centrados en el fútbol. Infofútbol ofrece también la posibilidad de chatear, participar en foros y en las ligas virtuales del Manager de *PC Fútbol*, con tus propios equipos y compitiendo *on line* con otros internautas.



BALDUR'S SE EXPANDE

Virgin Interactive acaba de incluir en su plan de lanzamientos la expansión de *Baldur's Gate II*. Se llama *The Throne of Baal* y su publicación está prevista para el mes de junio. Te informaremos con más detalle en nuestro próximo número.

CONCURSO ALICE

Los ganadores del concurso *Alice* (enero) son:
Manuel Alcayna, Valencia
Javier Viñals, Castro Urdiales (Cantabria)
David del Molino, Madrid
Gaizka Baqueriza, Elanchobe (Bizkaia)
Carlos Pérez, Valladolid
Víctor M. Pesqueira, Marín (Pontevedra)
Javier Escartín, Huesca
Miguel Valmaseda, Logroño
Carlos Gavín, Zaragoza
Antonio Escalante, Barakaldo (Bizkaia)
Mª Celeste Castro, Burgos
Rubén Oña, Izarra (Alava)
Huang Sheng, Las Palmas
Gonzalo de la Fuente, Salamanca
Sergio Peromingo, Leganés (Madrid)

¿AGE OF EMPIRES III?

Tony Goodman, el presidente de Ensemble Studios, ha desvelado que la compañía está trabajando en un nuevo juego de estrategia que responde al título provisional de *RTSIII*. Los autores de una de las mejores franquicias de juegos de estrategia en tiempo real, *Age of Empires*, podrían estar así dando forma a la tercera entrega de la saga. Sea o no *Age of Empires III*, Ensemble ha decidido que el juego sea completamente en 3D.



DIABLO ARROLLADOR

Diablo II lleva vendidas más de 2,75 millones de copias en todo el mundo, según datos de PC Data revelados por Blizzard, el editor del juego. *Diablo II*, que salió a la venta en junio del año pasado, es el juego de Blizzard que se ha vendido más rápidamente. El editor ha informado también de que el lanzamiento de la expansión del juego, *Diablo II: Lord of Destruction*, está previsto para este primer semestre del 2001.

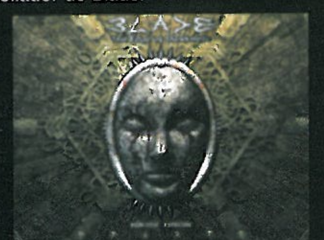
EL REGRESO DE LA COSA

El desarrollador británico Computer Artworks (autores de *Evolva*) trabaja en un nuevo juego basado en *La Cosa*, la película de culto de John Carpenter de 1982. El juego, que será publicado por Konami en el 2002, será una combinación de acción, aventuras y ciencia ficción en 3D con un marcado carácter cinematográfico y una IA muy avanzada.



UN BLADE MUY ESPECIAL

Sólo 2.100 unidades tendrá la edición especial de *Blade* que Friendware pone a la venta coincidiendo con el lanzamiento del esperadísimo juego de Rebel Act Studios. Por 8.990 pesetas, una caja de cartón hecha a mano y con relieves, una camiseta, una alfombrilla y un certificado de garantía firmado por todos los miembros del equipo desarrollador de *Blade*.



GANA LA ACCIÓN

Cuarta entrega de Heroes of Might and Magic

New World Computing, una división de 3DO, ultima la nueva entrega de la serie *Heroes of Might and Magic*. El juego se llamará *Legends of Might and Magic* y supondrá un cambio fundamental para la legendaria serie. Dejará de lado el carácter rolero de la serie para centrarse exclusivamente en la acción, y utilizará el motor LichTech con el que Monolith ha realizado *Shogo* y *No One Lives Forever*. Como puedes comprobar en las imágenes, los gráficos del juego han ganado una barbaridad con el nuevo motor. Podrás crear tu personaje a partir de seis clases diferentes, divididas en dos equipos: el cruzado, el druida y la hechicera en el bando de los buenos, y el guerrero, el clérigo y el arquero en el de los malos. Todos los personajes dispondrán de armas y hechizos únicos. El juego incluirá diversos modos de juego y 25 niveles, por los que vagarán monstruos de todo tipo controlados por la IA. *Legends of Might and Magic* será el primer juego de la serie que permita partidas multijugador a través de Internet. El juego ofrecerá un modo cooperativo apto para seis jugadores y un modo *deathmatch* de hasta 16 jugadores.





Déjate de rol, lo que mola es la acción.

CIERRA TOPWARE

El estudio alemán deja un estupendo legado



Al menos hemos podido disfrutar de *Earth 2150* y *The Moon Project*.

El estudio alemán TopWare Interactive se ha visto abocado al cierre. La compañía, que atravesaba una crisis económica muy grave, se ha declarado insolvente. A pesar del éxito de sus títulos de estrategia *Earth 2150* y *The Moon Project* y los numerosos proyectos en los que estaba trabajando, la incompetente actuación de un consejero externo a la compañía ha provocado su quiebra financiera. Europa pierde así uno de sus desarrolladores de juegos más importantes y títulos como *Earth III*, *Iron Dignity*, *Two Worlds* y *World War III* se quedan en el limbo. Dinamic había firmado recientemente un contrato de distribución de los títulos de la compañía en España.



www.centromail.es

Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía. Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Jupiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asuncion, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigala. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630V
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
LEÓN
León Av. Republica Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramon Fdez. Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz,14 © 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



GARANTÍA 1 AÑO

TECNOwave

[Fotografía no contractual]

Windows Millenium: 20.795 pts.

STATION

SVGA Guillemot 3D Prophet II MX 32 Mb.
Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM
Disco duro 20.4 Gb. IDE
Sound Blaster 128 PCI
CD-ROM LG 52x
Módem 56 Kb. V. 90 (PCI)
Altavoces, Micrófono
Teclado y Ratón Multimedia

Intel Pentium III 866 MHz	156.900
Intel Pentium III 933 MHz	161.900
Intel Pentium III 1000 MHz	169.900

ADVANCED

SVGA Guillemot 3D Prophet II MX 32 Mb.
Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM
Disco duro 30.7 Gb. IDE
Sound Blaster 128 PCI
CD-ROM LG 52x
Módem 56 Kb. V. 90 (PCI)
Altavoces, Micrófono
Teclado y Ratón Multimedia

AMD K7-Athlon 1000 MHz	149.900
AMD K7-Athlon 1100 MHz	157.900
AMD K7-Athlon 1200 MHz	167.900

¡SI ADEMÁS QUIERES MONITOR...

LG 15" 552V
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
Sólo integración
29.990

LG Multimedia 15" 550M
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
32.990

LG Multimedia 15" 57M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
37.490

KDS VS-7i
1280x1024-0,27mm 30-70 Khz.
39.900

LG Multimedia 17" 77M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
54.990

EASY GO BEST BUY
24.990
¡Todo en uno! Escucha tus CDs de audio y reproduce tus archivos MP3 en una unidad portátil a un magnífico precio.

ETIQUETADORA EASY LABEL BEST BUY
3.190
¿Tu colección de CDs es un caos? Personalízalos y consigue una presentación profesional a un buen precio.

MAXI GAME THEATER XP


37.990
¡Auténtica estación de sonido para los aficionados al audio y videojuegos! ¡La revolución en el sonido multimedia!vc

SCANNER HERCULES MAXI SCAN@HOME
16.990
¡En sólo 4,7 cm. de altura la mejor combinación entre diseño, facilidad de uso y alta calidad de imagen!.

CD-R VIRGEN 74´BULK
75

CDRW LG 12X8X32
34.990

MÓDEM ZOLTRIX RAINBOW + ALIEN vs PREDATOR

7.990

SVGA GUILLEMOT 3D PROPHET II 32 Mb
29.990

GRAVIS DESTROYER GAME PAD
2.990

GRAVIS DESTROYER X-TREME USB
4.990

GRAVIS ELIMINATOR SHOCK


9.990

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB

2.990

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION R. WHEEL
12.990

TOP GUN FOX 2
7.990

THRUSTMASTER TOP GUN

~~2.990~~
2.290

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +

9.990

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo





Expertos en Videojuegos



www.centromail.es

ALICE

~~6.990~~ 6.490

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS
~~7.990~~ 6.990

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPAN.

~~4.995~~ 4.895

AMERICA

~~6.495~~ 5.995

CALL TO POWER II

~~7.995~~ 7.495

BALDUR'S GATE II

~~6.990~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

COLIN McRAE RALLY 2

~~7.995~~ 7.495

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2


COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

~~7.990~~ 7.495

DIABLO II EDICION ESPECIAL
~~6.995~~ 6.495

DRÁCULA II
~~7.450~~ 6.995

BLADE: THE EDGE OF DARKNESS

~~6.990~~ 6.490
TRADUCIDO Y DOBLADO

DUCATI WORLD

~~6.990~~ 6.490

EARTH 2150

~~7.995~~ 7.495

F 1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

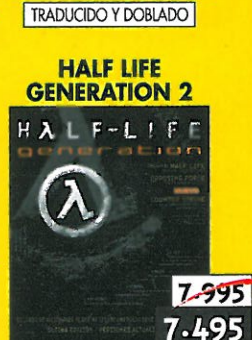
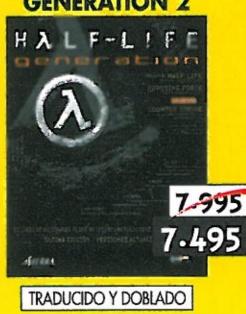
~~5.990~~ 5.495

FIFA 2001

~~5.990~~ 5.495

GIANT CITIZEN KABUTO

~~6.995~~ 6.495

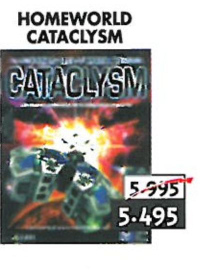
HALF LIFE GENERATION 2


~~7.995~~ 7.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

GROUND CONTROL +DARK CONSPIRACY

~~6.990~~ 6.495

GUNMAN CHRONICLES

~~6.995~~ 6.495

HOMEWORLD CATACLYSM

~~5.995~~ 5.495

KINGDOM UNDER FIRE

~~7.495~~ 6.995

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

~~6.990~~ 6.495

LOS SIMS

~~6.990~~ 6.495

LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA

~~2.990~~ 2.895

NBA LIVE 2001

~~5.990~~ 5.490

NO ONES LIVE FOR EVER

~~6.995~~ 6.495

PC FÚTBOL 2001

3.995

ONI


~~7.995~~ 7.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

PRO RALLY 2001

~~5.995~~ 5.495

PROJECT IGI

~~7.995~~ 7.495

QUAKE III: TEAM ARENA

~~4.995~~ 4.495

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

~~7.995~~ 7.495

SACRIFICE

~~6.490~~ 5.995

SHEEP

2.990

SWAT 3: CLOSE QUARTERS B.

~~6.995~~ 6.495

THE LONGEST JOURNEY

2.995

THE MOON PROJECT

3.995

ZEUS, MASTERS OF OLYMPUS

~~6.995~~ 6.495

THE FALLEN

2.995
TRADUCIDO Y DOBLADO

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo

EXIT



EL RENACER DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS

Justo cuando parecía que las aventuras gráficas entraban en un periodo de profundo letargo, aparecen cuatro de las mejores que hemos tenido la suerte de jugar en los últimos años: *The Longest Journey*, *La fuga de Monkey Island*, *The Ward* y *Stupid Invaders*. Y eso no es todo: el futuro inmediato nos depara juegos del atractivo de *Runaway* o *Clay Dreams* y secuelas tan esperadas como *Broken Sword 3* o (crucemos los dedos, porque aún falta la confirmación oficial) *Grim Fandango 2*.

Por G. Masnou y M. Echarri

Todo empezó con *La fuga de Monkey Island*, un juego que no dudamos en calificar como el mejor *Monkey Island* hasta la fecha. Luego disfrutamos de la magia nórdica de *The Longest Journey*, una aventura basada en largos y jugosos diálogos y con un argumento portentoso. El próximo capítulo es el que escriben o están a punto de escribir *Clay Dreams*, *Runaway*, *The Watchmaker*... Parece que muchas compañías con talento y recursos se han puesto de acuerdo en que las aventuras gráficas vuelven a ser el sabor del mes, lo que se lleva en casi todas las pasarelas virtuales.

Éste es un género con antecedentes ilustres. De hecho, hasta mediados de los 90 podía considerarse tranquilamente el más popular entre los jugadores de PC, pero entonces se consolidaron fórmulas de



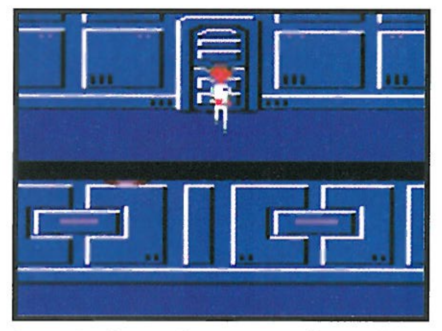

The Pandora Detective. **¿Hay una aventura gráfica detrás de tanta tecnología?**

juego del dinamismo de los *shooter* o la estrategia en tiempo real y el entusiasmo por las viejas aventuras de apuntar y hacer clic empezó a disminuir. Por supuesto, siguieron publicándose aventuras, pero el género empezó a poblarse de títulos con poco presupuesto y aún menos interés. Hace unos tres años, parecía que nos acercábamos a un coma irreversible, por mucho que, de vez en cuando, siguiesen apareciendo joyas de tantos quilates como *Grim Fandango*.

Ahora, por fin, se editan a la vez un puñado de buenos títulos que permiten hablar de un renacimiento en toda línea, de toda una "nueva generación de viejas aventuras gráficas".

Hemos hablado con representantes de LucasArts, la compañía que más han marcado la evolución de este género; Jane Jensen, autora de la saga Gabriel Knight, y con miembros de Funcom, los noruegos que desarrollaron *The Longest Journey* nos han confirmado que creen no sólo en el futuro del género, sino también en su presente. Mary Bihr, vicepresidenta de marketing internacional de LucasArts, opina que "todo lo que soñábamos cuando Lucas Arts empezó a hacer aventuras gráficas hace casi 20 años se ha hecho realidad". Según Bihr "la esencia se mantiene, sigue tratándose de crear historias ingeniosas y divertidas, pero

Muchas compañías con talento y recursos vuelven a apostar por las aventuras gráficas


La serie *Space Quest* empezó en 1987. O sea, que cuando Dios creó el PC, *Space Quest* ya casi estaba.

antes los personajes se movían como marionetas por escenarios muy esquemáticos y ahora hemos conseguido crear entornos que parecen reales y con los que se puede interactuar. Y los personajes se mueven y actúan como si tuviesen vida".

Ragnar Tornquist, productor y guionista de *The Longest Journey*, también cree en el género, pero piensa que tendrá que evolucionar para adaptarse mejor a los gustos de los jugadores. "No le veo mucho futuro a las 2D ni al sistema de apuntar y hacer clic. Deberíamos aprender de títulos como *Shenmue*, un juego de Dreamcast que no se ha vendido como aventura gráfica pero en realidad lo es, porque se basa en el argumento y los puzzles. Este juego tiene una tecnología y un sistema de control muy originales".

Sólo Jane Jensen, guionista de la serie Gabriel Knight, considera que "hubo una edad de oro de las aventuras gráficas que duró hasta principios de los 90 y que los juegos modernos no están siendo capaces de superar. En opinión de Jensen, "la industria perdió una gran oportunidad cuando renunció a desarrollar aventuras al viejo estilo, pero con el uso del sistema FMV". De todas formas, esta mujer de prolífica imaginación cree que "siempre existe la posibilidad de que alguien aporte ideas nuevas, así que no podemos dar el género por muerto".



Pero vayamos por partes

Según la Real Academia de *Game Live*, "aventura gráfica"

Broken Sword 2 **fue una muy digna secuela.**



Zak McKracken **fue la primera aportación de LucasArts al género.**

PADRES (Y MADRES) DEL INVENTO

Lo que tienen en común este puñado de hombres y mujeres es que todos ellos tienen alguna aventura gráfica considerada como "clásica" en el zurrón. No están todos, pero sí es una lista bastante representativa.

Ron Gilbert

Responsable de títulos como Maniac Mansion, Indiana Jones y la Última Cruzada y los dos primeros Monkey Island. El "toque Gilbert" consiste en argumentos imaginativos y un exquisito sentido del humor.

Roberta Williams



Cofundadora de Sierra y autora de la mayoría de los títulos de la saga King's Quest. Fue ella quien marcó las pautas esenciales del género tal y como lo conocemos.

Tim Shafer

Autor de Grim Fandango, Full Throttle y el imprescindible Day of the Tentacle. Según Shafer, "la vida es demasiado corta como para jugar a títulos malos". Se ha fugado de Lucas Arts para fundar su propia compañía.

Brian Moriarty

Con Infocom firmó dos títulos: Wishbringer (1985) y Beyond Zork (1987). Y con Lucas Arts, una obra maestra como Loom. Actualmente dirige su propia empresa, Mpath, dedicada a la aplicación de nuevas tecnologías en Internet.

Terry Pratchett

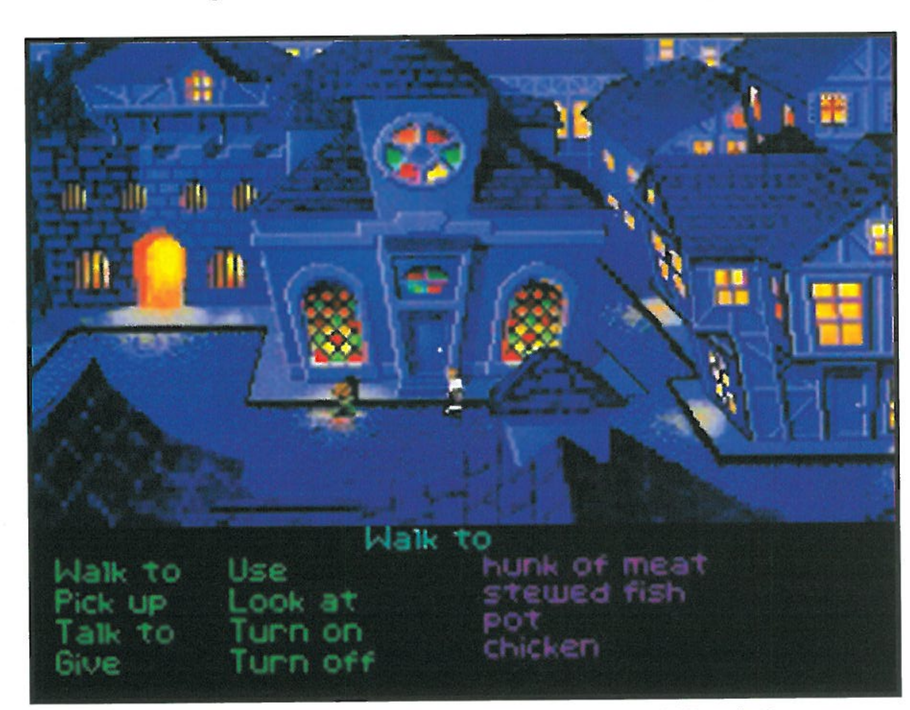


Novelista de enorme popularidad que dedica el tiempo libre a escribir guiones para aventuras gráficas. Suyos son los dos primeros Mundodisco. Nos quedamos con Mundodisco: ¿Presuntamente desaparecido?, en el que el protagonista consigue vencer a la muerte.

Jane Jensen



Escritora y novelista que un buen día se asomó al mundo del diseño de software lúdico para PC y nos regaló las tres entregas de la saga Gabriel Knight.



The Secret Of Monkey Island: **Pasan los años, pero no se debilitan la fe y devoción que sentimos por este juego.**

es una etiqueta que agrupa juegos en los que debemos seguir el curso de una historia interactiva resolviendo una serie de problemas de tipo lógico que solemos llamar "puzzles". Aunque claro, cualquier buen aficionado al género prescindiría de farragosas definiciones para decir, sin más, que aventuras gráficas son *Monkey Island* y *Broken Sword* y los juegos que se les parecen.

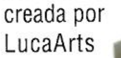
Las aventuras gráficas tienen su origen en las novelas "interactivas" que tan populares se hicieron en los primeros 80, unos libros que daban al lector la posibilidad de elegir entre varios caminos distintos que conducían a diferentes finales. Luego vinieron las Infocom, aventuras informáticas muy sencillas basadas casi exclusivamente en una serie de textos que se iban sucediendo en pantalla. Tornquist confiesa que estuvo muy enganchado a este tipo de juegos: "De hecho, al jugarlos empecé a pensar que algún día me gustaría hacer mi propia aventura gráfica".

Lucas Arts fue una de las primeras compañías que, junto con Sierra (responsable de sagas como *King's Quest* y *Space Quest*), desarrolló juegos para ordenador más o menos ambiciosos partiendo de esta fórmula. Revolution pronto se subió también al carro de la aventura gráfica con *The Lure of the Tempress*, uno de aquellos juegos excepcionales para los que parece que no pasa el tiempo.

El rancho del tío George

La primera edad de oro de las aventuras gráficas es la época de los primeros *Quest* y *Monkey Island*. El género se popularizará rápidamente y, como suele ocurrir en esta industria, cada vez fueron más las compañías que se apuntaron a la moda y trataron de sacar a flote su propia aventura gráfica. Pronto aparecieron las que podríamos definir como aventuras de segunda generación, juegos como *The 11Th Hour o The Pandora Detective,* que se apartaron de los pioneros del género e intentaron aportar algo nuevo incorporando elementos de otros géneros con resultados desiguales.

El pistoletazo de salida de las aventuras de éxito masivo lo dio *Zak McKracken And The Alien Mindbenders* en 1987. Se trataba de la primera aventura gráfica creada por LucaArts







LOS PROTAGONISTAS

Las aventuras gráficas no serían lo que son sin el atractivo de sus protagonistas. Ésta es nuestra lista particular de los diez personajes más carismáticos de la historia de las aventuras gráficas.



GUYBRUSH THREPWOOD
Monkey Island

Cosas de la democracia. Todos pensamos que es un botarate y que siempre se está cayendo de la higuera. Pero le tenemos cariño.



MANNY CALAVERA
Grim Fandango

Se gana la vida vendiendo billetes para el paraíso. Por desgracia, estar muerto y, además, parecerlo no le ayuda demasiado en su trabajo.



BERNARD
Day Of The Tentacle

Como Steve Urkel, pero sin el como. Incompetente, torpe, histriónico... En fin, simpático.



MAX
Sam & Max

Un conejo blanco con mandíbulas de tiburón y muy malas pulgas. Una ricura.



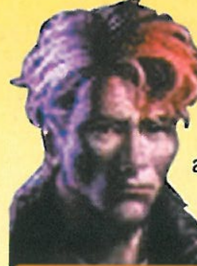
BOBBIN THREADBARE
Loom

Pertenece al gremio de tejedores y es un excelente músico. Vamos, que igual vale para un roto que para un descosido.



GEORGE
Broken Sword

Se mueve sigilosamente por la pantalla y en ocasiones tiene menos gracia que un zombi. ¿Quién diablos lo ha metido en esta lista?.



GABRIEL KNIGHT
The Beast Within

Es propietario de una librería en Nueva Orleans, escribe libros y tiene título de detective privado. Un tipo versátil.



APRIL
The Longest Journey

Es la estudiante de arte más enrollada del mundo. Tiene un cuerpo de vértigo y encima está compuesta y sin novio. ¿Qué más se puede pedir?



BEN
Full Throttle

Un motero de pura cepa. Puede trabajar de todo menos de vendedor de maquinillas de afeitar.



INDIANA JONES
La Última Cruzada
Fate of Atlantis

Sí, sus dos primeros trabajos causaron una honda impresión a casi todo el mundo. Pero, ¿para cuándo una nueva aventura de Indy?



El diario del Santo Grial manchado de café. Una de tantas imágenes que convirtieron *La Última Cruzada* en un mito.

La clave de una buena aventura gráfica sigue estando en los puzzles, diálogos y argumento

(entonces Lucas Films) y la primera incursión en el género de uno de los grandes cerebros de la compañía, Ron Gilbert. Ese mismo año se editó *Maniac Mansion*, otro juego de Gilbert al que casi nadie discute la categoría de clásico. Con este par de títulos, Lucas Arts presentaba en sociedad el revolucionario sistema SCUMM: se acabó teclear las órdenes completas, a partir de ahora bastará con utilizar el ratón para seleccionar los iconos que las representan.

Ron Gilbert y los sucesivos equipos de desarrollo pusieron el talento y las ideas y LucasArts aportó su extraordinaria capacidad para crear fenómenos y convertir casi cualquier proyecto en un éxito masivo. Eso fue también lo que pasó con el debut de Indiana Jones, que en 1990 protagonizó *Indiana Jones y la Última Cruzada*. De nuevo Ron Gilbert estaba detrás de este título, que borró de un plumazo las casposas aventuras conversacionales y se convirtió en un auténtico best seller. Por cierto, fue la primera aventura gráfica publicada oficialmente en nuestro país.

Aquellos maravillosos años

Al éxito de *La Última Cruzada* le siguió *The Secret Of Monkey Island* (1990), tal vez la aventura más entrañable jamás creada y el juego que inaugura los años de oro del género. No se puede decir que aportase nada demasiado original, pero el carisma de su protagonista, el aprendiz de pirata Guybrush Threepwood, su extraordinario argumento y un insólito sentido del humor fueron suficientes para consolidarlo como un clásico eterno. Ese mismo año también aparecía *Loom*, una creación de Brian Moriarty que sí supuso un auténtico soplo de aire fresco. Gráficos de una calidad excepcional, una atmósfera sin precedentes y una interfaz musical fabulosa



Mucho gráfico en 256 colores y poco más. Esto es *King's Quest V*.

fueron los principales argumentos que convirtieron este título en un referente de mucho prestigio.

Ya entonces empezó a hacerse notar una tendencia que se ha ido acentuando con los años: las aventuras gráficas gustan mucho más en Europa que en Estados Unidos. Mary Bihr explica que "el público americano hace ya varios años que prefiere la estrategia y la acción, pero en Europa seguimos vendiendo muchas aventuras gráficas, en concreto entre el doble y el triple que en Estados Unidos. Por eso es muy improbable que nos planteemos dejar de hacerlas. Por cada juego de licencia *Star Wars* queremos hacer una aventura gráfica. Y agradecemos a los europeos que nos las sigan comprando".

Reyes y gráficos

Ya en los primeros 90 empezaron a apreciarse algunos síntomas de crisis. Por aquel entonces Sierra publicaba la quinta parte de *King's Quest*, titulada *Absence Makes The Heart Go Yonder*. A decir verdad el juego era realmente mediocre, pero poseía una característica que lo situaba por encima de la competencia: unos relucientes gráficos en 256 colores para las nuevas tarjetas VGA.

Aun así, LucasArts rozó el cielo en el año 92 y nos llevó al borde del orgasmo múltiple con dos títulos fuera de órbita: el segundo *Monkey Island* y el segundo *Indiana Jones*. *Monkey Island 2: LeChucks Revenge* seguía casi al pie de la letra la fórmula de *The secret of Monkey Island*, pero con un diseño mucho mejor y bastante menos parloteo. *Indiana*

PROYECTOS NO FALTAN

THE WATCHMAKER

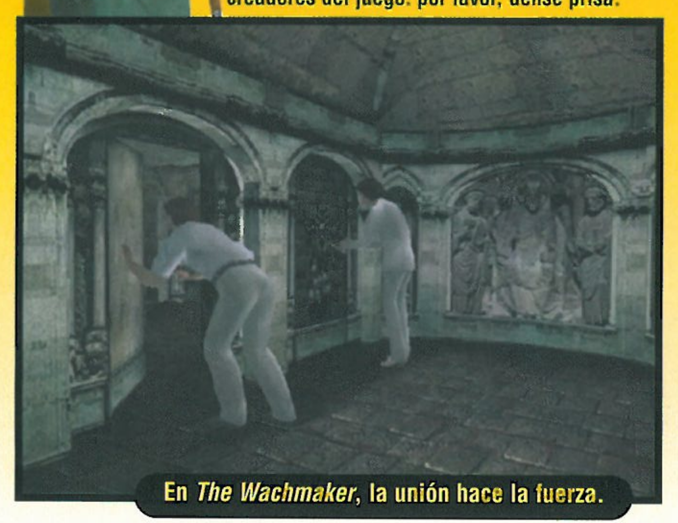
DESARROLLADOR TRECISION

¿DE QUÉ VA?

La línea argumental es misteriosa y compleja. Gira entorno de una oscura máquina creada por un relojero. Este artilugio sirve para unir las dos líneas invisibles que enlazan la tierra con otros territorios antediluvianos y místicos. The Wachmaker no ofrece un protagonista, sino dos. Victor Conroy, una joven abogada, y Darrel Bone, un especialista en actividades paranormales. Juntos deberán desvelar el misterio de "El Relojero".

¿QUÉ VA A APORTAR?

Para empezar, el juego te permite manejar a dos personajes. De hecho, muchos rompecabezas requieren la colaboración simultánea de ambos. La interfaz tiene poco que ver con la habitual en aventuras en 3D, ya que es posible controlar el juego por completo con el ratón. Mensaje para los creadores del juego: por favor, dense prisa.


En *The Wachmaker*, la unión hace la fuerza.

THE MISTERY OF THE DRUID

DESARROLLADOR HOUSE OF TALES

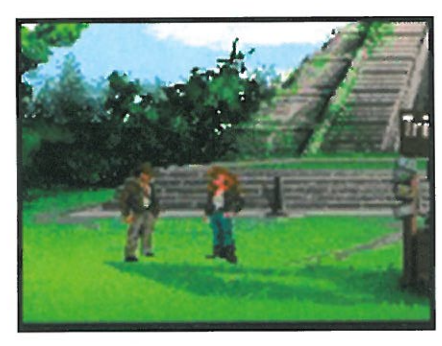
¿DE QUÉ VA?

El protagonista del juego es un detective de Scotland Yard llamado Brent Halligan que está investigado un misterioso caso de asesinato. A lo largo de sus exploraciones, Brent descubre que lo que tiene entre manos es un caso realmente extraordinario de asesinato con ritual druida incluido. Hasta deberemos viajar en el tiempo y desbaratar los planes de los druidas.

¿QUÉ VA A APORTAR?

Gracias a la combinación acertada de escenarios 2D y personajes 3D (con más de mil polígonos cada uno), el juego posee un aspecto gráfico portentoso. El sistema de control es muy práctico y se empleará exclusivamente el ratón. Además, House Of Tales promete horas y horas de exploración no lineal. El juego tiene muy buena pinta.


Brent Halligan investigando a dondo la cabaña del tío Tom.



***Fate Of Atlantis:* seria candidata a mejor aventura gráfica de la historia.**



***Sam & Max*, un perro y un gato que se ayudan, se detestan y se necesitan.**



***LeChuck's Revenge:* Una aventura compleja, encantadora y muy adictiva.**

Jones & The Fate Of Atlantis es (atención, frase lapidaria) tal vez la mejor aventura gráfica creada por LucasArts. Es decir, el mejor juego de aventuras creado hasta la fecha. Para Mary Bihr, el éxito de estos dos juegos se debe a que "los guiones eran muy buenos y los artistas consiguieron crear personajes muy vivos, con los que era fácil identificarse. Estamos muy orgullosos, porque se consiguió crear juegos tan divertidos como una buena comedia cinematográfica, y ése era precisamente nuestro ideal".

Y si el 92 fue el año de gloria de LucasArts, el 93 nos reconcilió con las aventuras con estética de dibujos animados. En esta redacción hay quien confiesa que ese tipo de aventuras le parecían un porquería infantiloide... hasta que descubrió *Day Of The Tentacle*, un juego comprometido con esa estética hasta el tuétano pero con unos diálogos a medio camino entre la genialidad y el puro delirio. De todas maneras, *Sam & Max Hit The Road* (1994) supo llevar esta original apuesta un par de peldaños más arriba. Un perro con voz de profeta y un chiflado y violento conejo de pascua unían sus

GILBERT GOODMATE

DESARROLLADOR **PRELUSION**



La adaptación al castellano de *Gilbert Goodmate* es toda una incógnita.

¿DE QUÉ VA?

De la mano de la desconocida compañía Prelusion nos llega Gilbert Goodmate, una aventura gráfica "tradicional" en él más estricto sentido de la palabra. En ella el jugador encarna al joven Gilbert, cuyo abuelo Abraham ha sido sentenciado a muerte por haber perdido el objeto mágico (una seta) que protegía a su pueblo de la oscuridad. Gilbert deberá localizar la seta misteriosa y salvar a su antecesor.

¿QUÉ VA A APORTAR?

A pesar de que los gráficos del juego son en 2D, contarán con más de 6.000 frames de animación y una calidad de imagen de 16 bits. Además, la diversidad de situaciones está garantizada, ya que podremos interactuar con más de 50 personajes y visitar centenares de zonas distintas. Todo ello salpicado con un saludable sentido el humor y montones de puzzles racionales.

RUNAWAY

DESARROLLADOR **PÉNDULO STUDIOS**

¿DE QUÉ VA?

La historia de Brian, un estudiante universitario de Nueva York, que un día recibe la visita de unos mafiosos que vienen a reclamarle algo que creen que tiene en su poder. Brian huye y, mientras recorre la ciudad con la mafia pisándole los talones, conoce a Gina, una atractiva bailarina de strip-tease que se convertirá en su mejor aliada.

¿QUÉ VA A APORTAR?

Un toque de sano clasicismo. Utilizará el conocido sistema de apuntar y hacer clic, que permite mover al personaje, dar ordenes y gestionar el inventario de forma sencilla. Los diálogos siguen la filosofía de las mejores aventuras de LucasArts: si puedes decir algo en tres palabras, no lo digas en cinco. Por último, destacar un acabado técnico digno de las mejores producciones del género. No pasará desapercibido.

Espejito, espejito ¿qué aspecto tengo en 1.024 x 768?




The Beast Within: muy bueno pese a su uso y abuso de las escenas en FMV.


Steven Spielberg también se apuntó a producir una aventura gráfica con *The Dig*.


Gabriel Knight: una aterradora producción de Sierra.

destinos en esta original versión de las aventuras de Stan Laurel y Oliver Hardy ambientada en los años 40.

Secuencias FMV

La aportación de Sierra al género siempre se ha caracterizado por un peculiar gusto por los argumentos retorcidos y las ambientaciones sombrías. Las dos primeras aventuras del caballero Gabriel (*Gabriel Knight - Sins of the Fathers* (1994) y *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery* (1995) eran una prodigiosa combinación de guiones épicos y gráficos dignos del museo de El Louvre. *The Beast Within* marcaba una nueva tendencia al basar toda la aventura en secuencias FMV. De hecho los dos fueron diseñados por una escritora de verdad, Jane Jensen, o al menos es lo que ella asegura. En 1996, el escritor británico Terry Pratchett siguió el ejemplo de Jensen y firmó una acertada traducción a PC de su universo literario: *Mundodisco*. El juego era tan difícil que más de uno optó por dárselo de comer al perro, pero en *Game Live* aún conservamos su preciosa caja y la utilizamos para guardar los puros.

Indiana Jones & The Fate of Atlantis tal vez sigue siendo el mejor juego del género

Hubo un tiempo en que un juego era un juego y una película era una película. Pero con la aparición en 1996 de *The Dig* y un año mas tarde con *Blade Runner*, la diferencia entre estos dos mundos dejó de estar tan clara. El primero fue distribuido por Su Excelencia Steven Spielberg. Yo diría que es como la película *Armageddon* pero un poco más pixelado. Pero lo que hizo Westwood Studios con la adaptación de *Blade Runner*, el clásico de Ridley Scott, puede considerarse un trabajo fuera de serie. Hablamos del mejor juego con licencia cinematográfica que se recuerda. Para mi gusto, es casi tan bueno como la película.

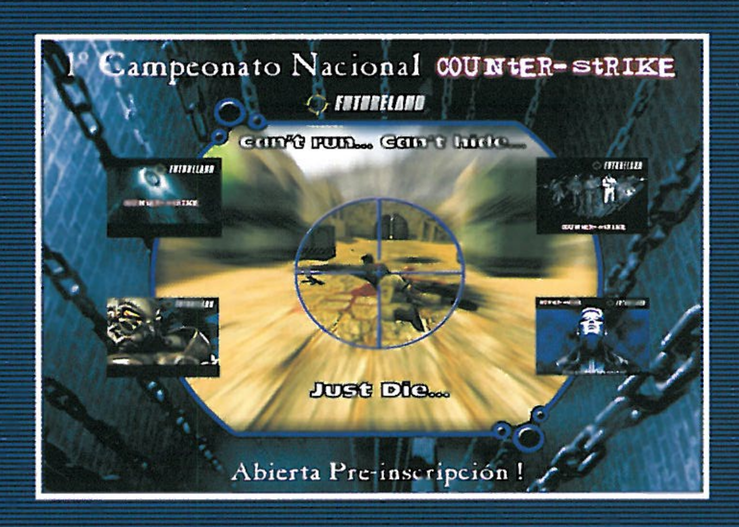
La euforia aventurera empezó a diluirse hacia 1997. Es difícil explicar cuáles fueron las causas (¿qué explicación tienen las modas?), pero sí que podemos identificar el momento que marcó el principio del fin: cientos de miles de jugadores hicieron cola ese año para hacerse con un copia de *La Maldición de Monkey Island* y... se llevaron a casa un juego que no le llegaba a *The Dig* ni a la suela de los zapatos y cuyo único detalle original era esa interfaz con loro, calavera y mano que facilitaba mucho las cosas y que tanto se ha imitado en producciones mas recientes. Dejémoslo


Sí, imaginación no le falta, pero *MDK* no es una aventura gráfica.



1º Campeonato Nacional de Counter Strike 1.0

* Fecha de preinscripción: 15 Diciembre del 2000
* Los equipos serán de 4 jugadores máximo.
* El precio de inscripción es de 3.000 x persona.
* Las bases podéis solicitarlas a cualquier centro Futureland o en la web.
* Los premios serán entregados en la final.
* Al realizar la inscripción GRATIS camiseta.
* Los ganadores obtendrán 50.000 puntos que sevirán para obtener otros premios del Portal Futureland.



Retrasado a 15 de marzo







Premios: Premios: Premios: Premios: Premios: Premios: Premios:

1º PREMIO:
4 Odenador AMD K7 700
Monitor 17 pulgadas multimedia
Placa base supermicro 512k cache
Disco duro SEAGATE 20.1 GB
Tarjeta de sonido Sound balster 128
Disquetera samsung 1.44 MB
CD-Rom Creative 52 x
Ratón logitech
Auriculares con regulador
Alfombrilla
4 Jersey Futureland
4 Juego Half life + Beta Futureland
4 Poster especial Futureland

2º PREMIO:
4 Creative GEFORCE 256 Mb ULTRA II
4 Jerseys Futureland
4 Posters especiales 120x83 cm
4 Half life + Beta Futureland
4 Bonos de 25 horas
4 Polos verano Futureland
4 Lotes de juegos completos

3º PREMIO:
4 Joy Pad Creative
4 Jerseys Futureland
4 Creative GEFORCE 256 Mb
4 Half life + Beta Futureland
4 Bonos de 25 horas
4 Lotes de juegos completos

4º PREMIO:
4 Joy Pad Creative
4 Jerseys Futureland
4 Starcraft + Brood War
4 Half life + Beta Futureland
4 Bonos de 15 horas
4 Poster 120x83 cm Futureland

5º PREMIO:
4 Creative Sound live
4 Polos Futureland
4 Starcraft + Brood War
4 Half life + Beta Futureland
4 Bonos de 15 horas
4 Subscripciones mensuales en revista GAMELIVE.



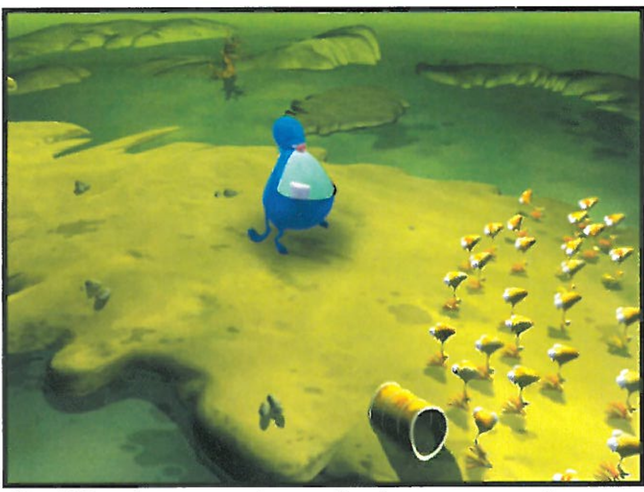
* El viaje corre a cargo de los centros Futureland
La estancia la proporciona Futureland en Barcelona
excepto el gasto que corre a cargo de los clientes.

en pequeña decepción. También por aquel entonces, Sierra decidió centrarse en los juegos de acción y dejar de desarrollar aventuras gráficas. Jane Jensen explica que "fue entonces cuando abandoné la idea de hacer una cuarta entrega de Gabriel Knight y me puse a escribir mi novela más ambiciosa, Dante's Equation". Aunque le gustaría volver a hacer ficción interactiva, Jensen cree que nunca habrá un Gabriel Knight 4.

¿Y si el raro eres tú?

1999 es el año de las aventuras gráficas raras, casi lisérgicas. *Sanitarium*, de Dreamforge, abrió la veda. Más que raro, era del todo demencial. Estaba ambientado en un manicomio y te daba la oportunidad de controlar a cuatro de sus internos, a cuál más chiflado. Aun así, *Sanitarium* parecía un juego bastante terrícola en comparación con la marcianada del año: *Grim Fandango*. Lucas utilizó por primera vez las 3D en esta extravagante aventura inspirada en las tradiciones del México rural y cuyo protagonista era un cadáver parlanchín llamado Manny Calavera. ¿Quién da mas?

Pero el caso es que, además de raro, *Grim Fandango* era un juego muy bueno. En él introdujo Lucas Arts muchas novedades, entre ellas, el sistema de control con teclado, más adecuado para un entorno 3D. Aunque muchos incondicionales del ratón protestaron, se ha usado el mismo sistema en *La fuga de Monkey Island* y Mary Bihr nos confirma que LucasArts seguirá utilizándolo "a menos que la respuesta de la mayoría los jugadores sea muy negativa". En su opinión "es un sistema cómodo y muy eficaz, aunque puede que cueste un poco acostumbrarse a él".



***Stupid Invaders* es uno de aquellos juegos que pueden hacer que se te disloque la mandíbula de tanto reír.**

El otro cambio que no ha sentado bien a todo el mundo es la apuesta decidida por las 3D, aunque Bihr asegura que éstas permiten "crear entornos mucho más vivos y fluidos y, además, *La fuga de Monkey Island* ha acabado de convencernos de que

HEAVY MONEY

DESARROLLADOR REVISTRONIC

Aquí tienes a toda la troupe de *Heavy Money*.

¿DE QUÉ VA?

El retorno de Bonnie y Clyde, la legendaria pareja de malhechores, conocidos por sus imprudentes robos y por ser protagonistas de los tiroteos y persecuciones policiales más espectaculares que se recuerdan en los Estados Unidos. La historia del juego transcurre a mediados de este siglo. El objetivo de nuestros protagonistas es robar la fortuna que los hermanos Sholto guardan en su mansión.

¿QUÉ VA A APORTAR?

En esta aventura podrás manejar a Bonnie y a Clyde cambiando del uno al otro en cualquier momento del juego. La mansión de los Sholto está llena de medidas de seguridad, con lo que para entrar en su interior deberás recurrir a todo tu ingenio. Aún es pronto para decir nada, pero de momento *Heavy Money* parece una propuesta realmente atractiva.

BROKEN SWORD 3

DESARROLLADOR REVOLUTION SOFTWARE

¿DE QUÉ VA?

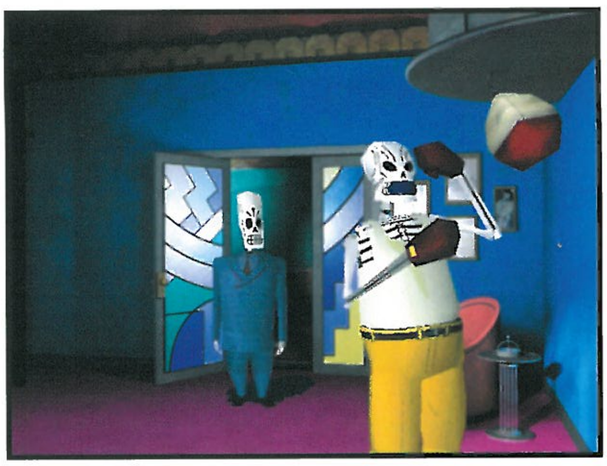
Oficialmente sólo se ha confirmado que el proyecto existe y va a titularse *The Sleeping Dragon* (El Dragón Durmiente). Pero ya se rumorea que puede aparecer exclusivamente en formato para consolas. En palabras de uno de los creadores de la saga, Tony Wariner, "el juego se encuentra actualmente en fase de pre-producción. Ahora mismo se está concibiendo cómo será la historia, la interfaz y la jugabilidad para que todo ofrezca muy buen aspecto. Muy pronto empezaremos a trabajar en el juego". Pues a esperar toca.

¿QUÉ VA A APORTAR?

***Broken Sword 3* tiene que ser como sus antecesores. O sea, bonito, auténtico y todo un reto. Puestos a pedir, sería de agradecer que disminuyeran el nivel de dificultad y la extensión de los diálogos. Si buscas un poco de profundidad, estate atento a la aparición de este juego.**



¿Qué tipo de gráficos utilizará *Broken Sword 3*? ¿2D o 3D? Se aceptan apuestas.



La obra de madurez de LucasArts es el innovador y surrealista *Grim Fandango*.

es posible pasar a las 3D sin que se pierda ninguna de las virtudes de las 2D". Parece que la compañía con más tradición en esto de las aventuras gráficas no le tiene ningún miedo al cambio y mira hacia el futuro con confianza.

Aun así, Ragnar Tornquist, de Funcom, no está del todo de acuerdo con esta apuesta decidida por las tres dimensiones: "Siempre he creído que las 3D son el futuro", nos comenta, "pero hoy por hoy aún no es posible crear escenarios detallados y muy atractivos en 3D, por eso *The Longest Journey* es bidimensional". Aunque, al ritmo que avanza la tecnología gráfica, no descarta que si hacen una secuela, ésta sea en 3D.

En lo que sí coinciden Tornquist y Bihr es en definir cuáles son, en su opinión, los elementos esenciales de una buena aventura. En primer lugar, el humor. Bihr nos dice: "Recuerdo la primera vez que vi la pelea de insultos de *Monkey Island* como uno de los momentos más divertidos de mi vida". Tornquist añade que, además de mucho humor, hace falta "un personaje carismático con el que puedas identificarte. En nuestro juego elegimos una protagonista femenina porque necesitábamos un personaje con encanto, inteligente y capaz de resolver situaciones de manera sensible y sutil". Bihr también destaca la importancia de los personajes sobrados de simpatía. Y destaca que ninguno ha tenido tanta como el pirata Guybrush, opinión con la que es difícil no estar de acuerdo.

La más visionaria es Jane Jensen, que reconoce que dejó de jugar a aventuras gráficas hace muchos años porque, en su opinión, "el futuro de la ficción interactiva no está en las aventuras de CD-ROM, sino en las nuevas tecnologías de realidad virtual". Jensen cree firmemente que "las grandes historias interactivas del futuro deberían permitir que sea el jugador quien de verdad viva la historia".

GRIM FANDANGO 2

DESARROLLADOR **LUCASARTS**



¿Qué aspecto tendrá Manny Calavera en la segunda parte de *Grim Fandango*?

¿DE QUÉ VA?

Nadie lo sabe aún. De todas formas, en una reciente entrevista con el presidente de LucasArts, Simon Jeffrey, éste confirmó que actualmente la compañía esta trabajando en varias secuelas de sus mejores juegos de aventuras. Descartadas (por el propio Jeffrey) las continuaciones de *Day Of The Tentacle* y *Sam & Max*, lo más probable es que LucasArts esté desarrollando ya *Grim Fandango 2*. De todas formas, la compañía lo desmiente.

¿QUÉ VA A APORTAR?

Mucho si realmente llega a aparecer, ya que se trataría ni más ni menos que de la secuela de la mejor aventura gráfica aparecida en los últimos cinco años. Esperamos que al igual que su primera parte, *Grim Fandando 2* disponga de una acertada interfaz, buenos gráficos y, lo que es más importante, un absorbente argumento que le convierta en un verdadero ganador.

CLAY DREAMS

DESARROLLADOR **AVALON STYLE ENTERTAINMENT**

¿DE QUÉ VA?

El guión del juego todavía es una incógnita. Lo que sí sabemos es que *Clay Dreams* es una aventura divertida orientada a todo tipo de jugadores, desde aventureros ocasionales hasta jugadores de nivel superior. Te desplazarás por seis niveles que corresponden a seis sueños distintos. Cada nivel contará con distintas localizaciones (unas 40 en total) brillantemente adornadas con desafiantes rompecabezas.

¿QUÉ VA A APORTAR?

No se sabe, pero salta a la vista que el juego poseerá un aspecto gráfico rompedor. *Clay Dreams* estará enteramente hecho de arcilla (incluidos los escenarios) y utilizará una técnica de animación inédita hasta hoy. Innovador es una adjetivo muy gastado, pero es ideal para definir esta creación de Avalon Style.



El aspecto gráfico de *Clay Dreams* es muy parecido al de *The Neverhood* de Dreamworks.

Las grandes decepciones del 2000



EL SÍNDROME DAIKATANA

The Prince was here

YO ME FUGUÉ DE LA PRISIÓN

Si hay un título reciente que se ha convertido en símbolo del fracaso, ése es Daikatana. No es el peor de los que se han editado este año, ni siquiera el peor en su género, pero es indudable que creó grandes expectativas y se quedó a una distancia sideral de materializarlas. Los títulos de los que estamos a punto de hablarte son, cada uno a su manera, ejemplos del devastador síndrome Daikatana: de todos se esperaba muchísimo y se quedaron en mucho menos.

Si hici□semos una lista de los peores juegos del 2000, seguramente la integrar□an t□tulos de los que ni siquiera has o□do hablar. Producciones modestas que pasaron sin pena ni gloria por un n□mero muy limitado de compatibles y de las que hoy no se acuerdan ni sus autores. Pero de *Force Commander*, *La Prisi□n* o el inefable *Daikatana* s□ que has o□do hablar. Y tanto que todav□a te sorprende comprobar c□mo se pudo llegar a resultados tan pobres despu□s de generar tanta expectaci□n.

Admitamos que la prensa del sector tenemos parte de culpa. Cuando entre el momento en que un juego se anuncia y se publica transcurren de uno a `seis a□os! y se presenta en un mont□n de ferias, lo l□gico es que la prensa encontremos muchos pretextos para hablar de □l. Si, adem□s, es una gran producci□n con alguna compa□□a de prestigio o alg□n genio del software est□ a cargo del proyecto, no es de extra□ar que se le d□ un generoso voto de confianza. Sea por ingenuidad o por avidez de juegos revolucionarios, muchas veces nos dejamos engatusar por promesas que despu□s jam□s se llegan a plasmar. En algunas ocasiones el marketing gana la partida al trabajo bien hecho y la calidad.

El 2000 ha sido un a□o de buen software, pero tambi□n de estrepitosos planchazos. Estos son, ordenados de menor a mayor decepci□n, los que consideramos m□s llamativos. O los m□s incomprensibles.

Género: Acción/Carreras • Desarrollador: Torus

CARMAGEDDON: TDR 2000 10

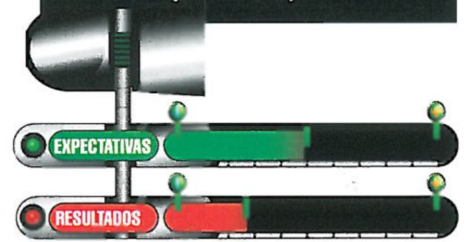
TDR PODRÍA SIGNIFICAR TEDIO DEMENCIAL Y ROÑOSO

¿QUÉ SE ESPERABA?

Que reprodujera en nuestro PC la emoción visceral del film La carrera de la muerte del año 2000, con sus bromas casposas de serie B, matanzas indiscriminadas, toneladas de humor negro, gran calidad visual y suficientes novedades como para distinguirlo de sus predecesores.

¿POR QUÉ DECEPCIONÓ?

Porque ofreció exactamente la misma fórmula que ya había fracasado en las infumables entregas anteriores. Ésta, además, supera en aburrimiento al mismísimo Buruaga. No aporta nada nuevo. La única gracia que se le puede encontrar es reírse de quien lo compró.



Stallone hizo *La carrera de la muerte del año 2000* (*The Death Race 2000*) antes de convertirse en *Rocky* y la película se convirtió en una cinta de culto en los videoclubs. En ella iba a basarse esta tercera entrega de uno de los juegos más salvajes de los 90: atropellar transeúntes puntúa, y más si hablamos de viejas y niños o nos los cargamos de tres en tres. SCi permitió que los australianos de Torus se encargaran del programa y durante meses escuchamos lo divertido e impactante que iba a ser.

El resultado fue (¿cómo pudimos dudarlo?) lo de siempre. Nuevos coches y circuitos a cuál más extravagante, carreras y misiones de lo más pobres, menos sangre, poca calidad y nada de humor. Eso ya no vende. No lo compran ni los políticos y editores de telediarios para hacerle publicidad gratis rasgándose las vestiduras por su violencia. Y los usuarios no lo quieren ver ni en pintura, escarmentados como están por las anteriores entregas. Agotada la polémica, con gráficos así de flojos, nuevos poderes insípidos y ni rastro de la película, no quedaba nada que rascar. ¿Qué pretendían hacer? ¿Un *Carmageddon* políticamente correcto?



Género: Acción • Desarrollador: Gathering of Developers

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD 9

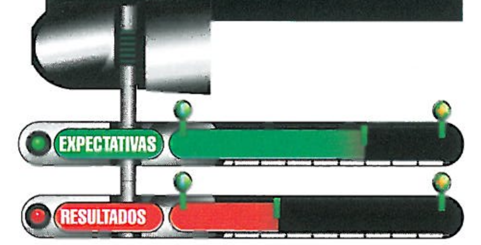
PUES SÍ: UN CIRCO DE PESADILLA

¿QUÉ SE ESPERABA?

Algo diferente. Un arcade en primera persona, sí, pero con algún elemento que recordase la fascinante estética del cómic de McFarlane o la música de los Kiss. A priori, el concepto parecía divertido y esta licencia basada en este grupo emblemático de los 80 podía dar mucho de sí.

¿POR QUÉ DECEPCIONÓ?

Porque nunca un material tan sugerente dio resultados tan pobres. El uso de una versión anticuada del motor gráfico LithTech, la falta de imaginación en su diseño y la repetición hasta la saciedad de una fórmula extinta condenaron este juego al cubo de basura.



Kiss Psycho Circus se inspiró en un cómic de Todd McFarlane del mismo título, pero lo cierto es que las similitudes entre el excelente trabajo de McFarlane y su chapucero derivado virtual son mínimas. Tanto en el juego como en el cómic, los cuatro miembros de la mítica banda americana Kiss se transforman en poderosos seres encargados de preservar la armonía en un mundo fantástico. Pero nada más empezar a jugar a este clon de *Doom* con monstruos de circo, te das cuenta de que no encontrarás nada en él que no hayas visto cien veces el pasado lustro. Mata, mata otra vez, encuentra la palanca, abre la puerta, mata de nuevo, da tres saltos y vuelve a matar. La falta de inspiración en el diseño de las armas, enemigos y objetos se extiende a unos mapeados sosísimos y completamente lineales. Y encima te lo terminas en menos de 10 horas debido a la estupidez artificial de los enemigos.



Género: Acción/Aventuras • Desarrollador: Core Design

TOMB RAIDER CHRONICLES 8

A LA QUINTA YA DEBERÍA ESTAR MÁS QUE VENCIDA



"¡Es muy fácil!". "¡Con esto nos vamos a forrar!". Seguro que cuando a la gente de Core Design se le ocurrió la fórmula de juego de *Tomb Raider* se sintieron como si hubiesen descubierto la receta del pan de ajo. Imprudentes ellos, la dejaron escrita en un documento al que *Game Live* ha conseguido acceder gracias a su satélite espía. Ya verás que con los años cada vez la respetan menos:

"Cómo crear un buen juego de acción y aventura:

1. La protagonista será una mujer. Como Indiana Jones, pero con sujetadores de tamaño familiar. Podríamos vestirla con un mono ajustado. Y hacer que se mueva mucho para que... ya me entendéis.
2. Hagámosla viajar por escenarios remotos.
3. Hagamos que resuelva enigmas. Fáciles, pero muchos y todos parecidos.

Si sigues la receta al pie de la letra, obtendrás el juego de aventuras más profundo, entretenido y absorbente que existe. En caso de duda, leer contraindicaciones. Nunca utilizar esta receta más de cuatro... o cinco veces, ya que puede provocar síntomas de cansancio, somnolencia y bajadas de testosterona".

Pues eso, que tras unas cuantas entregas con la misma fórmula, cabía esperar algún cambio sustancial, pero nada.

¿QUÉ SE ESPERABA?

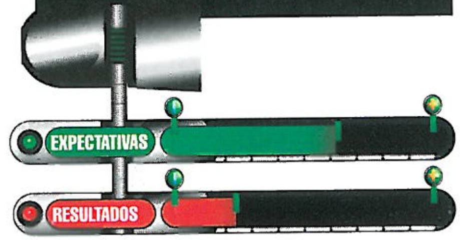
Algo parecido al primer *Tomb Raider*, que era francamente bueno. A diferencia de sus imitadores, éste contaba con un fabuloso entorno tridimensional con múltiples ángulos de cámara, gráficos excelentes, buenos enigmas y muchos tiros. O algo nuevo.



¿POR QUÉ DECEPCIONÓ?

Porque juegos como Heavy Metal *F.A.K.K. 2* o *The Fallen* demuestran que, por mucho que la fórmula siga teniendo vigencia, Lara ya no puede competir con sus alumnos más aventajados. Jugar cinco veces a lo mismo es demasiado. A ver si la película sirve para revitalizar la saga.







Género: Acción/Aventuras • Desarrollador: Squaresoft

FINAL FANTASY VIII 7

UNA CONVERSIÓN COMO PARA ECHARSE A TEMBLAR

¿Acaso alguien se cree que *Final Fantasy VIII* es un juego de rol? Al menos así es como pretenden venderlo, pero no cumple ninguna de las reglas de juego básicas del género. Ni siquiera puedes crear tu personaje. No puedes elegir ni su raza, ni su aspecto, ni su alineamiento y mucho menos aún sus habilidades y las armas que maneja. Además, los personajes no sufren fatiga y nunca tienen hambre. Aún así el argumento es sólido, aunque digno del más casposo de los culebrones venezolanos. Puede que como juego de acción cumpla las expectativas de los jugadores de PlayStation, pero en el mundo del PC tenemos una idea muy distinta de qué debe tener un juego para que lo consideremos "equilibrado e intenso". Pero, al margen de otros defectos, el gran tendón de Aquiles de esta entrega fueron sus gráficos, con una burda conversión de la versión de consola. Los dos adjetivos que mejor lo describen son, tal vez, monótono y empalagoso. El día que *Final FantasyVIII* reine en nuestros corazones los elefantes volarán y la Tierra dará saltos sobre su eje.

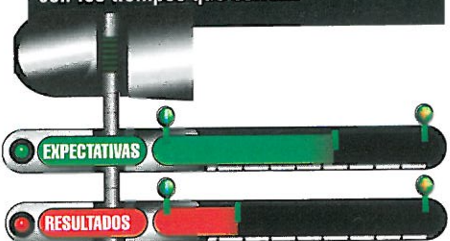


¿QUÉ SE ESPERABA?

Las conversiones de grandes éxitos de consolas siempre generan ciertas expectativas, sobre todo cuando proceden de la gris de Sony. Además, hubo quien llegó a anunciarlo como la mejor experiencia rolera desde, por lo menos, *Final Fantasy VII*.

¿POR QUÉ DECEPCIONÓ?

Porque era tan emocionante como un dolor de muelas. Y porque dos y dos son cuatro y en PC tenemos verdaderos juegos de rol como *Baldur's Gate 2*, *Wizards & Warriors* o *Icewind Dale*. Además, ¿quién daría por buenos gráficos como los suyos con los tiempos que corren?





Género: Acción/Estrategia · Desarrollador: Novalogic

DELTA FORCE 2 — 6

CON LA TECNOLOGÍA NO SE JUEGA

¿QUÉ SE ESPERABA?

Un reto. Un juego que nos hiciese actuar mientras pensábamos o pensar mientras actuábamos. Algo de realismo y unos buenos gráficos sin necesidad de aceleración por hardware... Y una buena IA... Y un buen modo multijugador...

¿POR QUÉ DECEPCIONÓ?

Porque no consiguió ofrecer nada de todo lo anterior. Casi diríamos que ni siquiera fue capaz de mejorar el ya algo dudoso original. Y sus gráficos eran de espanto. Ni siquiera los políticos prometen tanto y cumplen tan poco.

EXPECTATIVAS

RESULTADOS

Con *Delta Force 2*, Novalogic intentó corregir apresuradamente los múltiples errores de factura y concepto del muy oportunista *Delta Force*. Su inspiración más que evidente fue *Hidden & Dangerous*, pero la verdad es que o no tomaron bien los apuntes o se olvidaron de hacer los deberes. *Delta Force 2* no se parece en casi nada a su modelo. Al contrario, mientras que éste era un juego de acción táctica ejemplar, *Delta Force 2* es toda una lección de cómo no debe hacerse un juego de este estilo. Las misiones eran aburridas, los controles muy difíciles de manejar, la estrategia en equipo era casi nula. Un desastre.

En muchos aspectos, *Delta Force 2* se acercaba más a un *arcade* que un juego de táctico. Alguien lo describió como un *Quake* venido a menos, con la peculiaridad de que seguía la fórmula "un disparo, un muerto". La tan cacareada combinación de vóxels y polígonos acabó siendo un auténtico fracaso técnico.



Género: Estrategia · Desarrollador: LucasArts

STAR WARS FORCE COMMANDER — 5

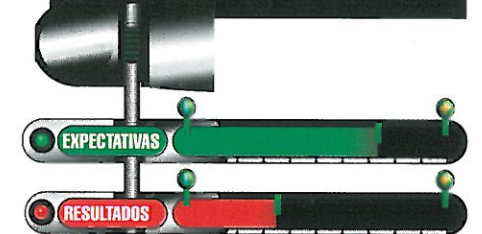
EL DÍA QUE LA FUERZA ABANDONÓ A LUCAS

¿QUÉ SE ESPERABA?

Buena estrategia en tiempo real, con toda la magia de la trilogía Star Wars y un motor gráfico innovador totalmente 3D. También se nos prometió un argumento trepidante y nuevas unidades con las que llevar a la República a la victoria final sobre el Imperio.

¿POR QUÉ DECEPCIONÓ?

Porque quedó a años luz de los mejores títulos del género. Tenía un sistema de movimiento de cámaras terrible, las batallas eran confusas, las unidades no estaban equilibradas y su diseño era pésimo... En resumen, tres años de espera para recibir un completo desastre.

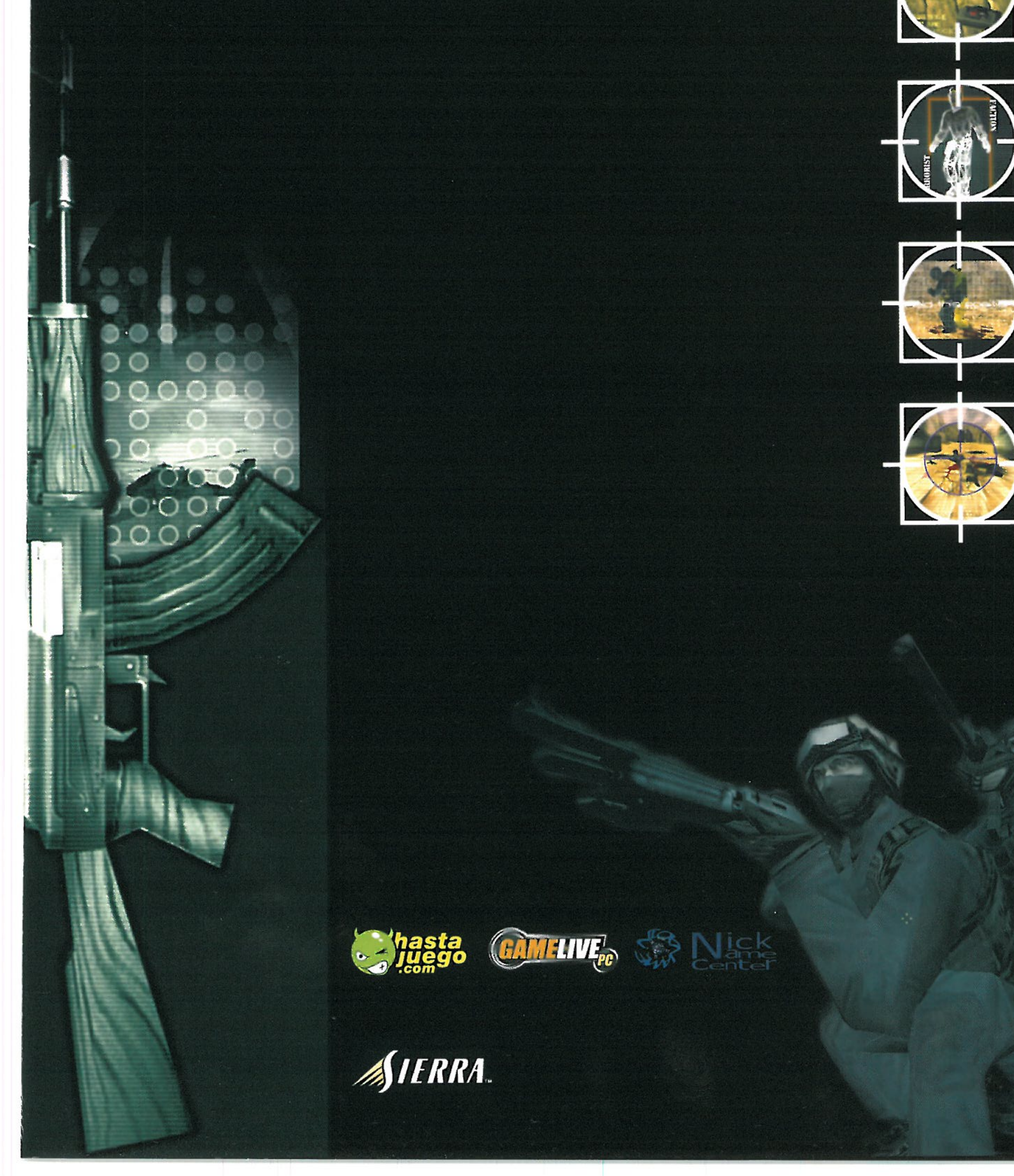


Alguien debería prohibir que se jugase así con las expectativas de los aficionados. En 1997 se nos anunció que Lucas Arts iba a hacer (¡por fin!) un juego de estrategia en tiempo real basado en el universo *Star Wars*. Creímos de verdad que iba a hacernos olvidar *Command & Conquer*. Después tres años de espera amenizados con varias falsas alarmas que nos hicieron, el juego apareció.

Y era abominable. La prometida revolución en la perspectiva de juego (360º de movimiento, decían) quedó reducida a un sistema de cámaras inadmisiblemente cutre. La acción no era fluida, la interfaz se convertía en el peor de los enemigos y la forma en que reproducían la *Batalla de Hoth* y otros episodios míticos de la saga casi nos estropeaba el recuerdo de las películas. Las nuevas unidades tenían un aspecto patético, casi a la altura de su deplorable IA. Menos mal que han cancelado *Obi-Wan* y encargado el juego de rol de *La Guerra de las Galaxias* a BioWare. Lucas Arts no puede permitirse otro juego como éste.



I Liga Hastajuego de Counter Strike 1.0 Friendly Fire





Género: Aventuras • Desarrollador: Red Orb

PRINCE OF PERSIA 3D 4

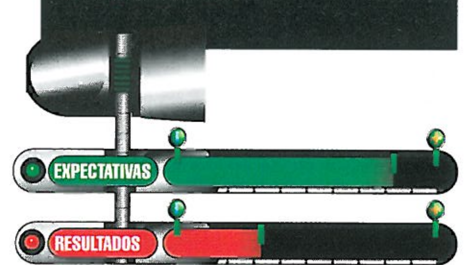
EL PRÍCIPE SALIÓ RANA

¿QUÉ SE ESPERABA?

Era razonable pensar que la puesta al día de un título mítico iba a ser, por lo menos, un buen juego. Si los múltiples imitadores de Prince of Persia habían conseguido llegar la fórmula con éxito al terreno de las 3D, ¿por qué no iba a conseguir algo parecido?

¿POR QUÉ DECEPCIONÓ?

Porque al príncipe se le indigestaron los polígonos. El tipo de cámara adoptado impedía jugar en condiciones y te pasabas la vida cayendo en trampas que ni siquiera habías visto. Exasperante. Y lleno de bugs.



Poligonizar al príncipe de Persia parecía una idea muy feliz. El juego original era un *arcade* de adictividad 8 en la escala Richter. Se trataba de rescatar a la princesa en un tiempo límite de una hora y salvando todo tipo de obstáculos y trampas. Además, fue uno de los primeros juegos que emplearon el sistema de Motion Capture para recrear al protagonista de la aventura.

Al igual que a otros clásicos, a *Prince of Persia* tenían que legarle tarde o temprano los cantos de sirena de la reconversión gráfica. En el proyecto también colaboró el padre de la primera entrega, Jordan Mechner, que debía asegurarse de que a la historia no le faltase ninguno de los ingredientes que hicieron grande a su predecesor. Y así nació *Prince of Persia 3D*: el supuesto matrimonio perfecto entre adictividad de la era *arcade* y gráficos modernos.



Cuesta definir con precisión qué fallaba. El salto a las 3D se había dado de forma solvente y juiciosa y las virtudes del original permanecían más o menos intactas. Sin embargo, no tenía la chispa de otros juegos en 3D editados por las mismas fechas y se apreciaba una notable falta de dinamismo y frescura. Los numerosos *bugs*, algunos de ellos sangrantes, acababan de comerse los últimos vestigios de adictividad y diversión pura que seguía ofreciendo el juego.



Género: Rol • Desarrollador: Origin

ULTIMA IX ASCENSION 3

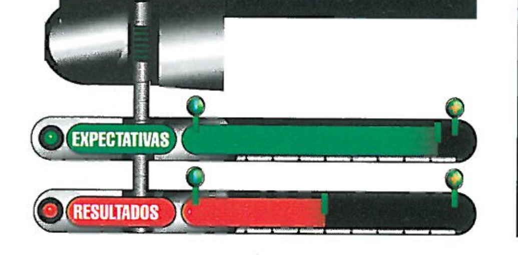
EL MEJOR BUG JAMÁS CREADO

¿QUÉ SE ESPERABA?

Mucho. De una saga como ésta siempre suele esperarse lo mejor, porque esos mundos inmensos en los que puedes moverte con casi total libertad suelen ser sinónimo de mucha diversión. Además, venía cargado de ideas nuevas con mucho potencial.

¿POR QUÉ DECEPCIONÓ?

¿Por qué se hundió el Titanic? Por exceso de ambición. Por imprudencia. ¡Y por las prisas! Pues eso fue lo que le pasó a Richard Garriott. Dedicó cinco años a desarrollarlo y luego se vio obligado a editarlo con prisas. Ni en la defensa del Athletic encontrarás tantos agujeros.



Si hay algo que no le falta a Origin es ambición y voluntad. En lugar de conformarse con que todas las entregas de *Ultima* se pareciesen entre sí como gotas de agua, intentó hacer algo diferente con la novena. Claro, pretendían crear el mejor juego de rol de la historia, y eso es mucho pretender. Y la prensa nos lo creímos. Lo de intentar pasar el mundo de *Ultima* a unas espléndidas 3D con rotación de 360° era un maniobra de alto riesgo. Y les llevó al naufragio.



La triste verdad es que el juego fue publicado sin acabar, y los problemas con Direct3D (entre muchos otros *bugs*) ya forman parte de la leyenda negra de los juegos de PC. Ni siquiera un enorme parche publicado semanas después logró apaciguar las iras de los consumidores, que hablaron de robo, estafa y tomadura de pelo.

A pesar de todo *Ultima IX* fue un intento valiente de hacer algo nuevo con él genero, y en algunos aspectos incluso lo consiguió. Olvida todo lo dicho: si tienes un ordenador potente, una tarjeta basada en 3dfx y disfrutas con los juegos ambiciosos y un poquito solemnes, puede que *Ascension* incluso te guste.

Género: Rol • Desarrollador: Dinamic Multimedia

LA PRISIÓN 2

ALGUIEN TENÍA QUE HACER EL TRABAJO SUCIO

Quizá sea culpa nuestra. La noticia de que íbamos a disfrutar de un mundo persistente on line desarrollado en España nos hizo pensar que podríamos competir de igual a igual con las grandes producciones americanas. Como la nominación de Bardem para los Oscar, la primera noticia sobre el juego hizo que nos aflorara un ramalazo de orgullo patrio. Pocos proyectos prometen tanto desde el mismo momento en que se empieza a hablar de ellos.

Alguien tenía que desarrollar un mundo persistente *on line* ambientado en un a prisión. Alguien debía permitirnos interactuar de forma convincente y a todos los niveles con un montón de presidiarios guiados por otros seres humanos. Y ese alguien no sólo tenía un buen concepto entre manos, también fue capaz de exhibir unas capturas de pantalla que prometían muchísimo. Pero el proyecto sufrió sus primeros reveses cuando vieron que, debido a las características del juego, algo tan simple como una fuga resultaría muy difícil de reproducir.



La Prisión motivó un auténtico alud de quejas ya en su primera semana de vida pública

Superada la fase de testeo, la prisión de Dinamic abrió sus puertas el pasado mes de noviembre. Nadie se explica muy bien qué es lo que falló, pero el caso es que *La Prisión* motivó un auténtico alud de quejas ya en su primera semana de vida pública. Casi todas se centraban en el incomprensible colapso de los servidores, que hacía que conectarse fuese toda una aventura. Además, una vez dentro, las posibilidades de que se produjese un corte de conexión en cuestión de minutos era muy altas.

A los problemas técnicos se le añadieron otros de jugabilidad, básicamente derivados de la poca interactividad del juego. No podía ser que en una prisión la gente se pasara todo el día peleándose o comerciando para subir de nivel, porque de esa manera *La Prisión* amenazaba con convertirse en poco tiempo en un juego repetitivo.

Para colmo, los *bugs* proliferaban más que las setas en otoño y empezó la procesión interminable de parches. Por suerte al menos Dinamic ha parcheado el juego y cambiado los servidores, pero sigue fallando y no es lo que en un primer momento se esperaba.

¿QUÉ SE ESPERABA?

Mucho. Tal vez demasiado. El primer mundo persistente desarrollado en España iba a ser como el Everquest o el Ultima on line de la simulación carcelaria. Se suponía que la gente iba a hacer colas kilométricas para pagar la cuota mensual de conexión.

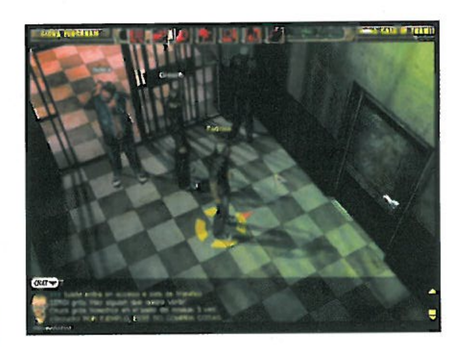


¿POR QUÉ DECEPCIONÓ?

Porque técnicamente era menos fiable que un submarino nuclear nepalí. Porque sus servidores eran de plástico. Y porque ni siquiera era demasiado jugable. Aunque hay que decidir que el juego ya ha mejorado y prometen seguir mejorándolo.







Género: Acción · Desarrollador: Ion Storm

DAIKATANA 1

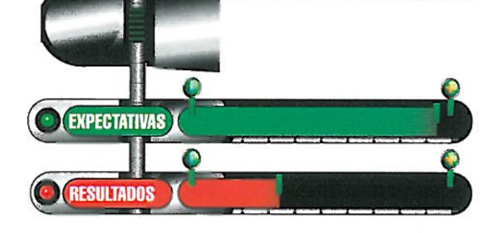
EL MÁS DECEPCIONANTE DEL AÑO, DE LA DÉCADA Y DEL SIGLO

¿QUÉ SE ESPERABA?

Pues hombre, al menos un juego decente que te mantuviese pegado al ordenador durante un buen par de meses. Poco a poco fue haciéndose evidente que no iba a ser lo más de lo más a nivel tecnológico, pero al menos podía esperarse que fuera adictivo.

¿POR QUÉ DECEPCIONÓ?

Es un juego sin pies ni cabeza. Sin alma. Como el monstruo de Frankenstein, *Daikatana* es un extraño engendro hecho de trozos de carne cosidos unos con otros sin ningún sentido del gusto o la medida. Romero tardará en recuperarse de este monumental patinazo.





A estas alturas, resulta puro sarcasmo recordar que la fecha inicial de publicación de *Daikatana* era ¡diciembre del 97! El caso es que tardó dos años y medio más de lo previsto. Mucho tiempo. Y tiempo perdido.

El culebrón *Daikatana* incluye capítulos para todos los gustos. Su principal protagonista es un jefe de programación tejano llamado John Romero que un buen (o mal) día, dio un puñetazo en la mesa de su socio, el mismísimo John Carmack y le dijo que se iba de id Software. De eso hace ya cinco años. Romero era un profesional con tanta fama y tanto prestigio que llegó a creerse que la mejor compañía del mundo se le quedaba pequeña a alguien de su talento. Fundó un estudio nuevo, Ion Storm, y no tardó en presentar el proyecto *Daikatana*, para el que tenía previsto utilizar el motor gráfico de *Quake*. La expectación de jugadores y prensa especializada no tardó en hacerse ostensible.

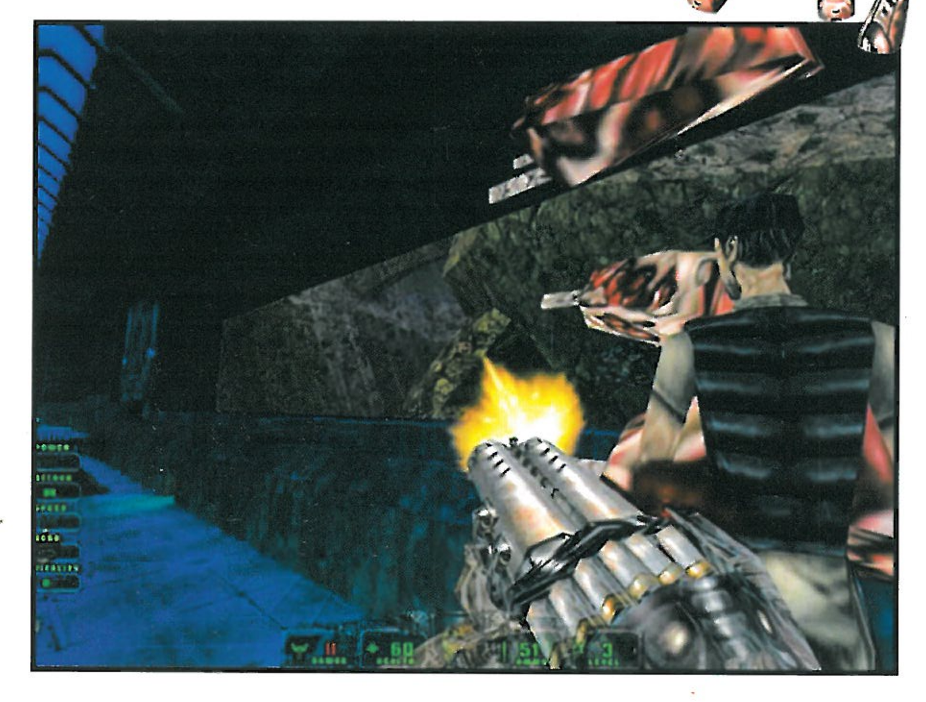
Primer paso atrás: un año más tarde, Romero decide sustituir el ya obsoleto motor de *Quake* por el de *Quake II*, con la consiguiente perdida de tiempo y dinero que esto conlleva. Un sector de la prensa ya empezó a decir que algo olía a podrido en el proyecto de Romero, opinión que se vio reforzada cuando Ion Storm presentó en sociedad su primer juego, *Dominion: Storm Over Gift 3*, un estrepitoso fracaso de ventas y crítica.

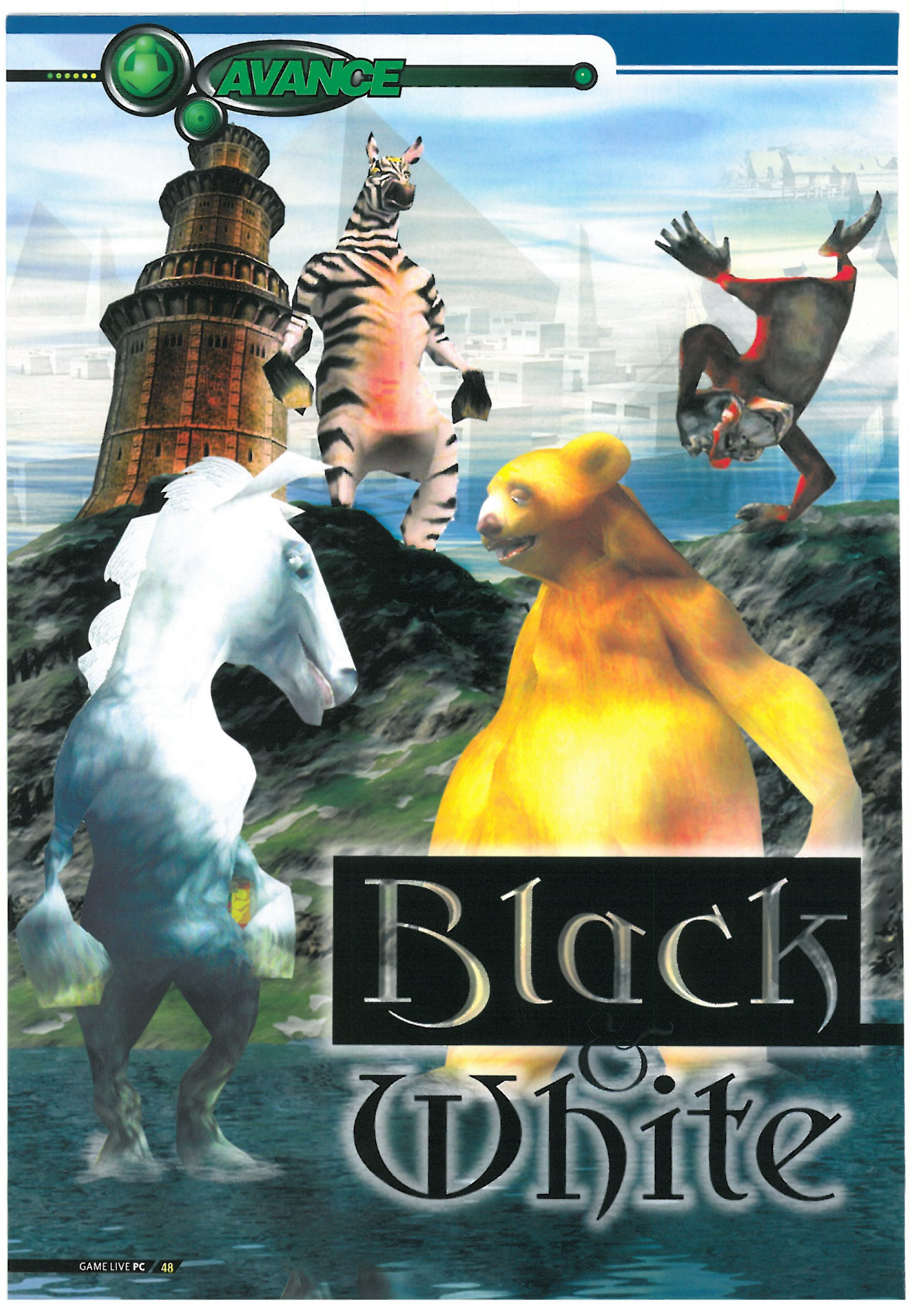


Pero el verdadero torpedo en la línea de flotación llegaría en enero del 99, cuando antiguos miembros de Ion Storm dijeron a la prensa que Romero no era más que un niño consentido sin ganas de trabajar que se pasaba la vida jugando partidas *deathmatch*. Cuando apareció la primera demo jugable, en marzo del mismo año, se confirmaron las peores sospechas: *Daikatana* pintaba mal. Muy mal.

Para colmo de males, *Quake III Arena* se edita más o menos por esas fechas, y sus gráficos dejan los de *Daikatana* a la altura del betún. De ahí al 3 de mayo del 2000, fecha en la que por fin apareció el juego, se suceden los cambios en el equipo de desarrollo, las acusaciones mutuas, las críticas feroces y la rechifla final de un público que ya no espera casi nada de *Daikatana*. Tal vez sólo echarse unas risas.

Cuando salió a la luz, todos nos preguntamos cómo se las habían arreglado para echar a perder de forma tan cruel todo ese tiempo y ese dinero.




Black
&
White

A partir de ya mismo los comentarios sobre *Black & White* serán algo más que pura especulación, porque el juego está en el final de su fase beta y la prensa ya ha tenido la oportunidad de 'palparlo' en todo su esplendor. Después de varias horas jugando a la última locura de Peter Molyneux, llega el momento de coger el toro por los cuernos y arriesgarse a hacer algo tan complejo como definirlo.

En esencia, se trata de un juego de estrategia con mascota virtual incluida, aunque su creador prefiere considerarlo un juego de rol. Lo cierto es que la mezcla de elementos de diversos géneros es más que patente. Hurgando en la trayectoria previa de Molyneux encontramos juegos como *Populous*, *Power Monger*, *Sindicate* o *Dungeon Keeper*. Y *Black & White* pretende ser un resumen de lo mucho que ha aprendido trabajando en todos estos proyectos.

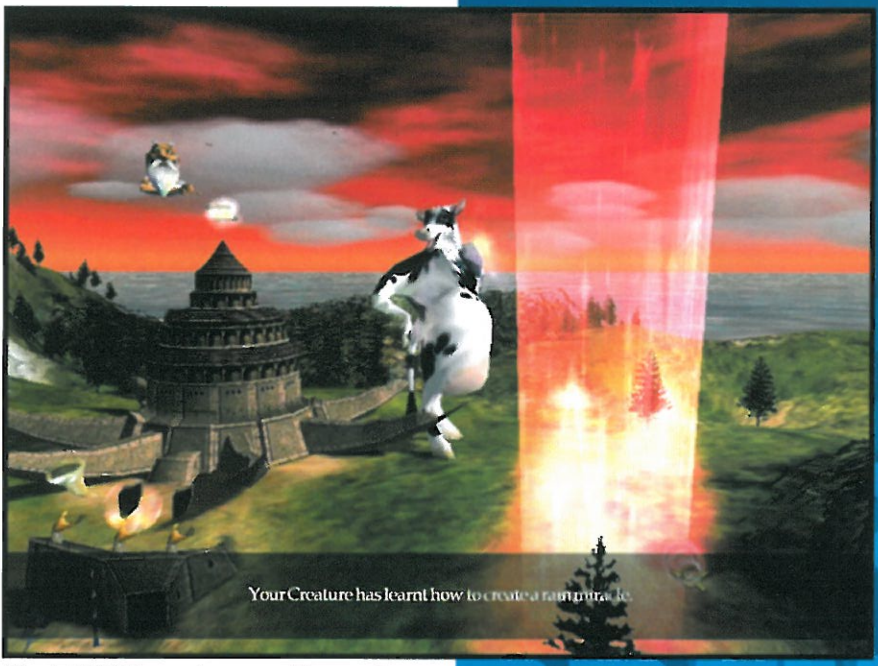
Por J. Font

Si Game Live llevase dos años de existencia, éste sería tal vez el sexto o séptimo artículo que le dedicaríamos a Black & White. Aunque esta vez, al menos, tendríamos un motivo incontestable: nuestro primer contacto, ratón en mano, con la joya de la corona de Lionhead. Atrás quedaron las numerosas sesiones pedagógicas en que Peter Molineux enseñaba fragmentos de su juego y explicaba lo que él consideraba más significativo. Sabemos cómo va a ser Black & White porque lo hemos jugado.

Aquí están el sentido del humor, la ambición, el gusto por las soluciones técnicas que facilitan las cosas al jugador y tantos otros elementos que caracterizarían el "toque Molyneux".

Se trata de jugar a ser Dios. Y hacerlo en un contexto de radical enfrentamiento entre el bien y el mal. Aparecerás en un mundo plácido y perfecto, en el que deberás conseguir que sus habitantes crean en ti para que se fe te dé poder. Como señala Molyneux, director de Lionhead Studios y jefe del proyecto, "eres Dios, pero sin creyentes no eres absolutamente nadie". Y añade: "El que sea un juego de rol significa que podrás crear un mundo a tu imagen y semejanza".

Este paraíso terrenal es Edén. En él conviven en perfecta paz varios pueblos distintos. Esta idílica situación es la que hecho que los dioses se mantengan alejados de este paraíso hasta el día en que un niño se mete en el mar y está a punto de ser devorado por los tiburones. Los rezos y súplicas de sus padres te servirán de pretexto para inmiscuirte en sus vidas. Sí, es a ti a quien dirigen sus oraciones. Eres tú quien les concederá lo que desean y salvarás al



***Black & White* puede convertirse en la obra cumbre de Peter Moulyneux. Jugarás a ser dios con mascota incluida.**

pequeño con un simple gesto de tu mano divina. En agradecimiento, los padres te invitarán a su poblado. Todo un acierto. O todo un error.

La mano que gobierna el mundo

Una vez en el poblado, empieza un tutorial a modo de rito de iniciación a la secta *Black & White*. Aprenderás a manejar los controles y obtendrás una criatura que se convertirá en tu embajador en el paraíso. Durante la primera parte del juego, deberás completar una serie de objetivos y encontrar los elementos que necesitas para acceder a las criaturas. Tras un periodo para familiarizarse con la interfaz y los controles, llega la primera decisión crucial: qué criatura eliges, la vaca, el mono o el tigre. Y, después, empezará el largo proceso de adoctrinamiento de tu mascota virtual.

Una de las obsesiones de Peter Molyneux era desarrollar un juego con una interfaz simple pero lo suficientemente versátil como para que no hiciesen falta iconos y se pudiese prescindir del teclado. "Quería hacer una interfaz intuitiva, sin los abundantes iconos con que se interactuaba en *Dungeon Keeper*, *Populous* o *Power Monger*", comenta Molineux. Por eso su objetivo en *Black & White* era que se pudiera controlar todo con una sola mano.

Es una propuesta sorprendente: con un único icono, el puntero del ratón, podrás llevar a cabo todo tipo de acciones. Basta con colocarlo en el lugar adecuado y pulsar el botón izquierdo del ratón para que puedas moverte por el escenario. El segundo botón te permitirá llevar a cabo todo tipo de acciones y con los dos a la vez podrás



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Lionhead Studios
EDITOR:	Electronics Arts
DISPONIBLE:	Marzo

EN RESUMEN

Toda una trayectoria dedicada al mundo de la creación virtual podría estar a punto de culminar con *Black & White*. Peter Molyneux ya ha conseguido que su juego sea el que ha motivado más comentarios (con permiso de *Warcraft III*). Ahora sólo le falta demostrarnos también que es el mejor.



Las transiciones en las distintas fases del juego aportarán una gran variedad cromática a los mundos de *B&W*.



Mira qué islas, qué texturas, qué detalles, qué todo...



Casi todo se podrá hacer con simples movimientos de la mano.



El aspecto y las características de tu mascota dependerán de la forma en que la eduques.

hacer *zoom* sobre la parte central del monitor.

Este icono en forma de mano recuerda al que te permitía gobernar las mazmorras de *Dungeon Keeper*. Con él podrás manipular objetos, dar órdenes o llevar a cabo conjuros trazando dibujos sobre el escenario.

Incluso podrás emplearlo para darle un buen sopapo a tu criatura o hacerle cosquillas que le sirvan de recompensa cuando su comportamiento sea el adecuado. No es nuestra intención discutir hasta qué punto es ésta la forma de educar a un recién nacido, pero lo cierto es que, en *Black & White* al menos, funciona.

Con la criatura en tu poder, el juego cambia radicalmente. Durante el desarrollo de las acciones aparecerán una y otra vez dos simpáticos personajes que representan los lados bueno y malo de tu conciencia. Cada uno de ellos te irá ofreciendo su particular visión de la situación y te aconsejará sobre las mejores opciones. "Son dos puntos de vista que pueden servirte de referente", explica Moulynex. "Cuando consigues la bola de fuego, el diablo te dice 'Muy bien. Ahora vamos a freír a algunos de esos tipos para que tengan claro quién manda aquí'. Tu lado bueno se encargará de recordarte que tal vez eso no sea lo correcto".

La parte mala, encarnada por un diablillo, resulta especialmente divertida. Intentará hacer que te pierdas cuando busques a alguna persona u objeto, te atraerá hacia el mal con un variado repertorio de tentaciones... Cada vez que tu criatura lleve a cabo una mala acción y no sea reprendido, la verás temblar. Ése es el síntoma de que se está volviendo mala. Si no corriges esa tendencia, pronto sufrirá mutaciones físicas que harán que parezca un monstruo.

La fuerza de la costumbre

Además de a base de palos y caricias, tu mascota también aprende de tus propios actos y tiende a imitarlos. Tu responsabilidad sobre ella incluirá enseñarle cómo debe alimentarse, dónde puede conseguir comida y qué es lo que no debe comer. Es posible que se resista a alguno de los alimentos que le des, pero puedes educarlo para que se acostumbre a ellos. No obstante, ten cuidado de dónde lo sacas, ya que a la larga será ella quien obtenga por sí solo el alimento. Y seguirá tus métodos. Si los roba, despertará desconfianza entre los habitantes de Edén.

Además de hambre, tendrá sed o ganas de jugar o puede que necesite descanso. Cuando selecciones la criatura podrás acceder a un menú gráfico que permite saber cuál es el nivel real de cada una de

NUEVAS TECNOLOGÍAS

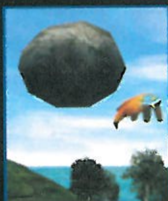
Además del nuevo motor gráfico, Black & White incluye otros dos elementos técnicos de especial relevancia.

GESTURE RECOGNITION

Es una nueva técnica que permite llevar a cabo acciones mediante simples dibujos realizados con el ratón. Deberás practicar estos movimientos para poder llevar a cabo conjuros. Por suerte, tendrás tiempo de aprenderlos, ya que el juego te introducirá a ellos de modo paulatino cada vez que accedas a un nuevo conjuro.

TOUCHSENSE

Novedad tecnológica utilizada por los ratones iFeel de Logitech que se basa en transmitir sensaciones al ratón parecidas al force feedback de joysticks y gamepads. Con esta técnica se intenta transmitir al usuario la sensación de estar tocando texturas o de sentir movimientos de fuerza. Esta tecnología ya se ha utilizado en juegos recientes como Soldier of Fortune y MDK2.



Con la tecnología TouchSense sentirás la piedra en tu mano y la fuerza al lanzarla.



Extenderás tu culto a costa de otros dioses, ya sea con métodos sutiles o enfrentándote a ellos



Pueden crear un altar por propia voluntad o porque les obligues a hacerlo.



Podrás interactuar con casi todo lo que encuentres en el juego.

sus necesidades. Es posible que con un 20% de cansancio te insinúe que está cansada, pero dale un par de collejas y no le permitas descansar o se convertirá en una criatura vaga.

Al principio del juego apenas podrás separarte de ella. A nada que la dejes un poco suelta, es probable que se descarríe y empiece a pisotear ovejas o a jugar a la guerra utilizando a los habitantes del pueblo como armas arrojadizas. Las gamberradas de las que es capaz un niño a medio educar y al que no se le hace mucho caso son virtualmente infinitas, así que déjala atada a cualquier elemento del escenario o incluso a tu mano. De esta forma se fijará más en tus acciones y reforzará su tendencia a imitarlas.

Molyneux se resiste a admitir que ha creado algo así como una versión sofisticada de los *tamagotchi*. "Cada jugador tendrá la opción de ir construyendo una criatura única. Fijándome en los probadores del juego, incluso creo que existen algunos rasgos de ellos en sus criaturas. Además, morfológicamente, también son muy distintas entre sí".

Lo mejor de cada casa

Una de las características destacadas del juego es la acertada forma en que combina elementos de distintos géneros. Aquí tienes una aproximación de lo que encontrarás en Black & White.

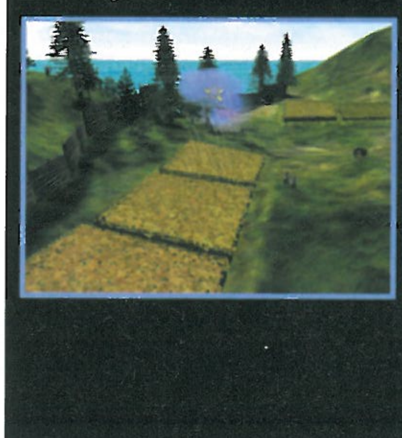




ROL
Podrás controlar a diferentes criaturas, aunque nunca de forma simultánea. Por suerte podrás transplantar el cerebro de una a otra para poder retener todo lo que ha aprendido la criatura anterior durante su proceso de aprendizaje.

ACCIÓN
En total hay unos 40 conjuros a tu disposición. Estos varían según la tribu que trabaje para ti. Existen nueve tribus distintas que van desde griegos y egipcios a los jinetes de Toro Sentado y Nube Negra.

ESTRATEGIA
Existen tres tipos de recursos que te ayudarán a construir, tener al personal bien alimentado y obtener el maná necesario para llevar a cabo los conjuros. Así que tendrás que procurar que la obtención de madera y comida sea fluida. El maná se consigue a base de acumular creyentes.





Tu aventura empieza con un acto de generosidad: salvarás a un niño.



El juego incluirá menús con información detallada de sus pobladores.



La Ciudadela será el refugio de tu mascota. Su aspecto se irá adaptando a la personalidad de su inquilino.

El juego del Edén

En la campaña de un sólo jugador, *B&W* sigue un sólido hilo argumental. Lionhead ha cuidado al máximo hasta el último detalle y ha trabajado en un guión imaginativo y sin fisuras en el que han colaborado incluso guionistas de Hollywood. A medida que avances en el juego, la historia se te irá revelando. No ha sido una tarea fácil conservar cierta linealidad, ya que en el juego tienes una sensación de libertad absoluta y variadas opciones entre las que escoger.

La historia tiene una constantes, pero puede bifurcarse por infinidad de caminos. En cada mundo al que accedas (habrá seis en la versión final del juego) deberás llevar a cabo distintos objetivos y adaptar la estrategia a seguir a la civilización que lo habita. La dinámica del juego es bastante similar a la adoptada por Shiny en *Sacrifice*.

Los mundos de *Black & White* también son enormes islas, aunque, a diferencia de las de *Sacrifice*, sí que están rodeadas de agua. El objetivo es ampliar tu zona de influencia consiguiendo cada vez más súbditos que crean en ti. Si la cosa va bien, los verás alzarte un templo y danzar en él felices. Claro que en caso de que no lo hagan por iniciativa propia siempre puedes obligarles a ello, todo depende de si has optado por el bien o el mal.

De tus acólitos es de donde vas a sacar el poder para llevar a cabo milagros y conjuros, así que deberás extender su culto a costa de otros dioses, ya sea con métodos sutiles o enfrentándote a ellos directamente. En la beta que jugamos, los combates se desarrollan en una reducida arena y enfrentan a tu criatura contra la del otro dios. El sistema que hemos podido ver es muy simple, basta con colocar la mano sobre el enemigo para atacarlo, sobre tu criatura para protegerla o sobre el suelo para desplazarlo. Es un sistema simple y en tiempo real, así que más bien parece que los combates van a ser un mero complemento. La esencia del juego es mucho menos directa y más sutil.

Tu mascota aprenderá de tus propios actos y tenderá a imitarlos

Un mundo nuevo

El equipo de diseñadores no ha escatimado recursos para que la inmersión en su mundo sea completa y absorbente. Estamos hablando de mundos detallados y muy dinámicos en los que puede ocurrir de todo. De hecho, Molineux ha explicado en más de una ocasión que en Lionhead suelen referirse al motor del juego con el nombre de *Engine 3D For A New World* (Motor 3D para un nuevo mundo) y que está especialmente diseñado para recrear entornos vivos y muy completos. "En los paisajes, utiliza algoritmos especiales que permiten adaptarlos a la potencia del ordenador con el que se está jugando. De este modo se adapta la calidad de los gráficos para ofrecer una jugabilidad adecuada".

El motor contempla la posibilidad de transiciones día noche, así que verás amanecer y atardecer. También las nubes pasarán sobre la isla y las sombras alterarán el color del escenario oscureciéndolo a su paso. Y cualquier objeto podrá ser modificado o recolocado con sus correspondientes efectos.

Las transformaciones que irá sufriendo tu mascota en el transcurso del juego son otro aspecto destacable. Según pasa el tiempo irá adquiriendo mayor estatura y, después de un combate, las cicatrices poblarán su cuerpo. Pero lo más espectacular son las consecuencias físicas de su evolución moral. Si se adentra en el terreno del mal, perderá su angelical forma para ir transformándose en un monstruo, algo parecido a lo que le ocurre a Michael Jackson, pero sin que tengan nada que ver los delirios quirúrgicos o los dólares.

También el aspecto sonoro tiene



El equipo de Lionhead está muy satisfecho con su nuevo motor gráfico.



"HEMOS SUPERADO NUESTRAS

Después de recorrer el paraíso ratón en ristre, nos quedaron una serie de dudas entre banales y metafísicas que sólo una persona en el mundo podía resolver: Peter Molyneux. Así que enviamos un mensaje de socorro al cuartel general de Lionhead y permanecimos a la escucha. Cuando ya casi perdíamos la esperanza, las aguas del mar se separaron para dejarnos oír en todo su esplendor la voz de Dios. O algo parecido.

GAME LIVE: Hay detalles en *Black & White* que nos traen a la memoria títulos como *Popoulous* o *Dungeon Keeper*. ¿Hasta qué punto crees tú que la huella de estos juegos ha quedado reflejada en Game Live?

PETER MOLINEUX: Por supuesto que se nota. Es imposible dedicar tu vida entera a desarrollar juegos poniendo el alma en ello y que no se produzca un cierto cruce de ideas. Pero prefiero pensar que las similitudes se deben a que hay mucho de mí en los juegos que he hecho.

GL: Con los tiempos que corren, ¿no crees que el juego puede ser polémico al presentar como divertidos comportamientos violentos y crueles?

P. M.: El juego reflejará la forma en que tú eres como persona. Si quieres ser malo y utilizar la violencia, puedes hacerlo, pero no es necesario. Tú eliges. Podría ser polémico por el hecho de que a ti, como dios que eres, nunca se te juzga por tus actos. Pero espero que la gente lo considere más liberador que polémico.

un aspecto fantástico. Los efectos acústicos suenan y dejan de sonar en función de dónde estás y se hacen más débiles si utilizas el *zoom* para alejarte. Los personajes mantiene diálogos y, siguiendo la política habitual de EA, el juego estará doblado al castellano.

En lo que respecta a las opciones multijugador que incluirá *B&W*, no pudimos probarlas y Lionhead aún no ha desvelado todos sus detalles, pero sí se sabe que las criaturas se podrán exportar del juego individual al colectivo y viceversa.

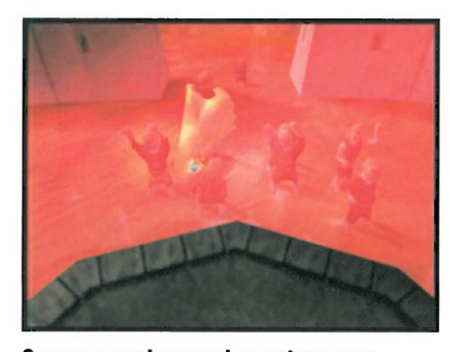
Tampoco está muy claro el número total de criaturas con que es posible jugar. Se sabe que habrá alguna más aparte de las tres iniciales, pero no queda claro dónde y de qué manera vas a tener que desarrollarlas. Lo que puede ser sorprendente es la respuesta de tus adversarios, ya que el sistema de desarrollo de la personalidad y el aprendizaje de cada criatura puede ser una incógnita hasta que te enfrentes a ella y descubras su poder real. El resultado puede ser impredecible.

La historia tendrá un hilo conductor, pero puede bifurcarse por infinidad de caminos

A priori, *Black & White* parece un juego tan original como se pretendía y capaz de cautivar tanto a jugadores empedernidos como a los casuales. Visto lo visto, hay que quitarse el sombrero ante la obra de Molyneux, aunque todavía se nota algún peque-



Las plagas y desgracias diversas suelen ser obra de otros dioses.



Seguro que siempre deseaste que un pueblo construyese un templo en tu honor.

PETER MOLYNEUX: EXPECTATIVAS EN TODOS LOS SENTIDOS"

GL:¿Supondrá *Black & White* un paso adelante en la evolución de los videojuegos?

P. M.: Sin duda. Casi todo lo que hemos hecho hasta ahora ha sido innovador. Hemos llevado la animación de personajes, la inteligencia artificial, la interacción con el entorno o la forma de contar historias a un nivel superior. Tenía una idea aproximada de lo que el juego podía llegar a ser, pero la hemos superado en todos los aspectos.

GL:¿Qué elementos del juego destacarías?

P. M.: La flexibilidad. Mi obsesión era crear un juego en el que pudieses hacer lo que quisieras. Superar retos, cuidar de tu gente y ganar batallas a tu manera, sin ceñirte a unas reglas. También destacaría sus gráficos. Tiene un aspecto original, refrescante y que quita el aliento.

"El juego reflejará la forma en que tú eres como persona"

GL:¿Qué resulta más interesante en el juego, elegir el bien o el mal?

P. M.: El mal. No siempre da mejores resultados, pero hicimos un gran esfuerzo para imaginarnos todas las cosas malas que los jugadores podrían hacer. No queríamos que la maldad se limitase a destruirlo todo. También ofrecemos la posibilidad de comportarse de una forma malvada pero inteligente, eligiendo bien a quién matas para que el resto te tema y obedezca.

GL:¿Hay elementos en el juego que te inviten a decantarte por una u otra opción?

P. M.: Los dos consejeros intentan influirte. Intentamos ser neutrales y que sus argumentos tuviesen más o menos el mismo peso, pero creo que hay un par de momentos en que los jugadores pensarán que ser buenos es, sin duda, la mejor opción.

GL:¿La partida para un solo jugador será lineal?

P. M.: Hasta cierto punto. Hay una historia que seguir. Aunque elijas libremente, hay puntos a los que debes llegar para que el argumento siga su curso. Pero espero que esto no se note y los jugadores tengan una sensación de total flexibilidad.

GL: El juego no utiliza iconos de pantalla. Eso simplifica mucho la interfaz, pero dado que, por ejemplo, los conjuros dependen de movimientos de ratón complejos, ¿será necesario consultar el manual?

P. M.: No. En cuanto aprendas a interactuar todo resulta muy intuitivo. Incluimos un tutorial al que deberás dedicar algo de tiempo, pero aprender a controlar un juego que ofrece tantas posibilidades nunca es una pérdida de tiempo.

GL: A pesar de todo, la cámara se regula con el teclado. ¿Demuestra eso que existen límites para los juegos complejos basados sólo en el ratón?

"Mi obsesión era crear un juego en el que pudieses hacer lo que quisieras"

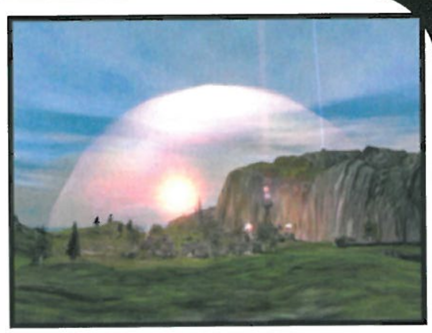
P. M.: Yo creo que no. Aunque es más fácil jugar con una mano en el ratón y otra en el teclado, es posible controlarlo todo con el ratón. Lo único que echarás de menos son los atajos.

GL: El juego incorpora puzzles lógicos, ¿puede la criatura aprender a resolverlos por sí misma analizando situaciones y utilizando una lógica propia?

P. M.: Hasta cierto punto. La criatura tendrá el sentido de la lógica que tú le inculques. Al principio del juego no podrá resolver puzzles porque ni siquiera sabe qué son. Pero puede aprender a imitar la forma en que tú los resuelves.

GL:¿Tenéis nuevos proyectos en mente?

P. M.: Pues sí, aunque nos estamos centrando en *Black & White*, ya tenemos algunas ideas difusas. Lo próximo que hagamos dependerá de esas ideas y de lo que queramos hacer como equipo. Lo siento, pero vais a tener que esperar todavía un poco.



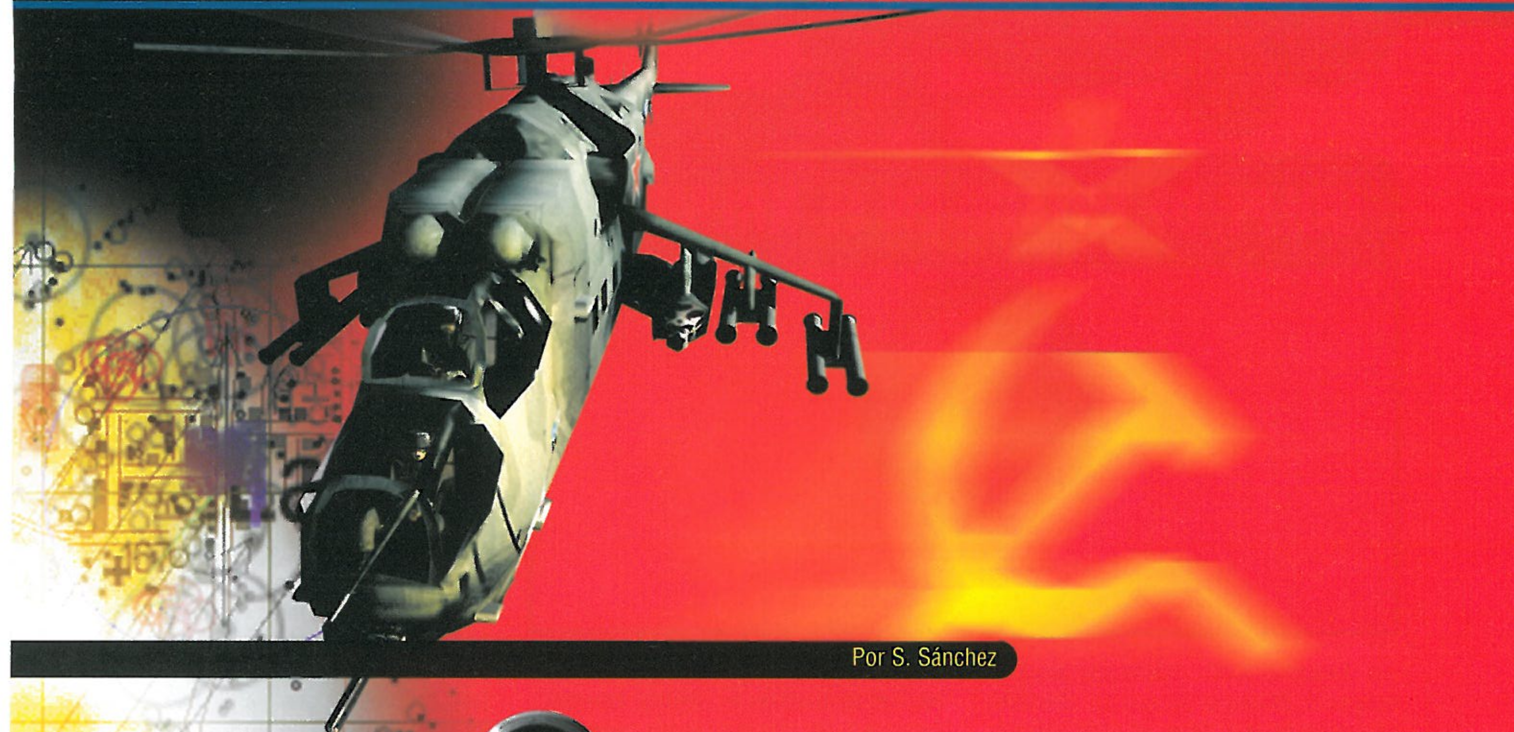
Un nuevo día despierta. Ideal para llevar a nuestra mascota de pesca.

ño defecto que tal vez se podría pulir. Por ejemplo, la interfaz no resulta tan intuitiva como se pretendía en un primer momento y no queda muy claro cómo van a simultanearse en la práctica el desarrollo de la criatura, la creación de tu mundo y la campaña que te enfrenta a otros dioses. Los primeros pasos por el juego pueden resultar complejos y algo desconcertantes, pero lo más probable es que el grueso de los jugadores se sientan lo bastante motivados como para perseverar y acabar dominándolo, por pronunciada que pueda ser la curva de aprendizaje. Estas dudas quedarán resueltas en muy pocos días. Prepárate, porque tal vez dentro de nada te estaremos hablando de uno de los mayores acontecimientos de la historia del software lúdico. La cuenta atrás ha empezado.



Cuando el tal Gorbachov inició en la Unión Soviética una transición de carácter progresista, algunos militares reaccionaron como niños a los que se quita un caramelo. La diferencia es que la rabieta de un niño suele ser bastante inofensiva. Al menos si la comparamos con la de un general que tiene ojivas nucleares en su poder.

OPERATION



Por S. Sánchez

Operation Flashpoint* tiene un argumento que mezcla hechos históricos con ficción política. La historia se situará en el año 1985 y en una Unión Soviética que vive el final de la Guerra Fría. Los creadores del juego, Bohemia Interactive, han elegido este escenario porque en su equipo hay gente que ha vivido a ambos lados del Telón de Acero y la mayoría de ellos son ex militares. Aunque existen juegos ambientados en esta época, éste es el primero que va a permitirnos toda una guerra en primera persona.

Casi todos los integrantes de Bohemia Interactive son gente con experiencia en el sector de los videojuegos que empezaron trabajando en ordenadores de 8 bit durante la década de los 80. Algunos estuvieron estrechamente relacionados con Illusion Software, la compañía que controla el 80% de la distribución de juegos en la República Checa. Pero un buen día, conscientes de las posibilidades que les ofrecía el acceso a los grandes equipos informáticos soviéticos, se decidieron a fundar una compañía que, sin moverse de Praga, compitiese con los grandes gigantes occidentales del diseño virtual. Construyeron un estudio dedicado a la captura de movimientos y empezaron a trabajar en uno de los juegos más ambiciosos del momento, con motor gráfico, Inteligencia Artificial y física creados de la nada.

Pero la pregunta es: ¿Qué tendrá esta juego que ha hecho que, de repente, todos volvamos la vista hacia Praga? Pues, como diría Pazos, el gallego de *Airbarg*, "el concepto". Podremos conducir más de 30 vehículos diferentes, es decir, jugaremos a algo que podría definirse como un multi-simulador de combate. La idea no es del todo nueva, ya

FLASHPOINT

GOLPE DE ESTADO EN EL KREMLIN

Los hechos que sirven de argumento a Operation Flashpoint son ciertos... a medias. La Perestroika no corrió peligro en invierno de 1985, sino seis años más tarde, en agosto del 91. Varios generales del alto mando soviético intentaron un golpe de estado veraniego, hartos de que Gorbachov intentase democratizar el país y llegar a acuerdos de desarme con el bloque occidental. A diferencia de lo que pasa en el juego, Gorby no necesitó la ayuda de la OTAN para derrotar a los golpistas. Bastó con que una oleada de protestas entre espontáneas y promovidas por líderes populistas como Boris Yeltsin demostrase a los generales que la población no iba a aceptar fácilmente una marcha atrás. Pocos meses después, Gorbachov dimitía "por una cuestión de principios" y daba paso a un proceso de transición democrática.



Confiscar vehículos al enemigo resultará útil, pero quizá provoque peligrosos equívocos con los tuyos.

que *Wargasm*, de DiD, ofreció algo parecido, aunque la diferencia es que en *Operation Flashpoint* se va a hacer un serio esfuerzo para que el manejo de vehículos se acerque menos a la simplicidad *arcade* que a la simulación.

Realismo ambicioso

Bohemia lleva tres años trabajando en el juego y su intención es cuidar hasta el menor de los detalles. La física de los vehículos es bastante compleja, de manera que se consigue un buen nivel de realismo. Aun así, Mark Spanel, productor y diseñador de *Operation Flashpoint*, reconoce que no pretenden competir en verosimilitud con ningún simulador dedicado exclusivamente a un helicóptero o tanque, resalta que el equipo de desarrollo ha tratado de ir "más allá de lo que ofrecen muchos simuladores en algunos aspectos". Para que quede más claro lo que quiere decir añade: "Por ejemplo, dentro de un tanque podremos controlar al comandante, el artillero o el conductor, igual que en la vida real".

El meollo de *Operation Flashpoint* será su campaña. Todo empieza en el campo de entrenamiento de la OTAN, en el que deberás someterte a un severo tutorial del que saldrás como soldado raso, listo para que se te asigne tu primera misión. Aunque en la beta actual se pueden jugar algunas de las misiones en orden aleatorio, la idea del juego es que todo tenga una ligazón argumental.

Operation Flashpoint va a ser el primer multi-simulador con claras pretensiones de realismo

Lógico: si se manda a un soldado a que tome parte en un conflicto que, en principio, ni le va ni le viene, lo menos es que esto le sirva para promocionarse. Si lo hacemos bien, alcanzaremos el rango de coronel y por el camino habremos desempeñado tareas de lo más diversas. Muy pronto pondrán un pelotón de infantería a tus órdenes y también realizarás operaciones encubiertas como soldado de élite, conducirás desde jeeps y camiones hasta tanques o pilotarás helicópteros como el Cobra o el Hind. Incluso volarás con un A-10.

Además de los muchos vehículos y roles que podrás adoptar, dispondrás también de grandes cantidades de armamento. No sólo podrás acceder al variado arsenal de la OTAN, sino que los vehículos y armas de tus enemigos también pueden pasar a engrosar la colección. Eso sí, no va a ser pan comido avanzar en terreno enemigo, ya que la IA de los recalcitrantes comunistas a los que te enfrentas no es nada desdeñable. Encontrarás controles sorpresa en las carreteras e incluso serás víctima de sofisticadas tácticas de grupo que te complicarán enormemente el trabajo. La física del juego no permitirá acabar con los enemigos a

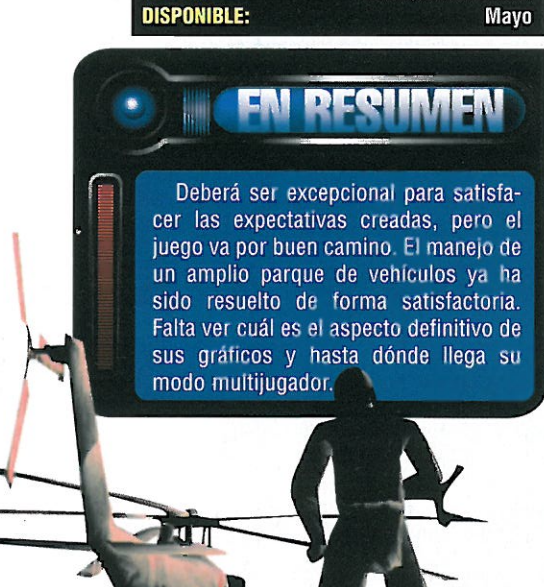


DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Bohemia Interactive Studios
EDITOR:	Proein/Codemasters
DISPONIBLE:	Mayo

EN RESUMEN

Deberá ser excepcional para satisfacer las expectativas creadas, pero el juego va por buen camino. El manejo de un amplio parque de vehículos ya ha sido resuelto de forma satisfactoria. Falta ver cuál es el aspecto definitivo de sus gráficos y hasta dónde llega su modo multijugador.





Cuando aparezca un helicóptero, será mejor no hacerle señales hasta que estemos seguros de si es de nuestro bando.


¿RDSI, ADSL,...?
Conéctate a
NETSURF
¡Notarás la diferencia!
netsurf
Tu revista de Internet

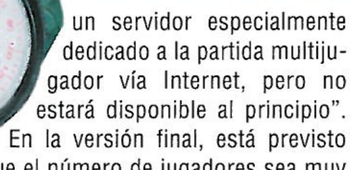


Los proyectiles de gran calibre perforarán el blindaje enemigo.

Detrás de la colina está el enemigo. No levantes la cabeza más de lo necesario.

base de *zoom,* como ocurría en *Delta Force.* Cada bala tiene su peso, y si realmente quieres hacer de francotirador, deberás aprender a usar la escala de la mira telescópica.

El juego, además de incluir la campaña, permitirá jugar misiones únicas y hasta crear algunas con un editor. Pero puede que el plato fuerte de *Operation Flashpoint* vaya a ser su modo multijugador. Spanel cree que están muy cerca de hacer realidad un antiguo ideal: el de la guerra virtual absoluta en Internet. "Definitivamente, la parte multijugador va a ser una de las más importantes del juego, y es la que ahora mismo estamos sometiendo a un intenso testeo. Por el momento se pueden jugar partidas en red de unos 11 jugadores sin que se planteen problemas. Existen planes para crear un servidor especialmente dedicado a la partida multijugador vía Internet, pero no estará disponible al principio". En la versión final, está previsto que el número de jugadores sea muy superior a 11, y también será posible añadir decenas de jugadores controlados por la máquina para que participen en batallas de más de 100 jugadores.



El juego nos tiene reservadas sorpresas como saltos en paracaídas o evacuaciones en helicóptero

Tantas posibilidades en cuanto a opciones y detalles gráficos tendrán un precio, y éste se pagará en requisitos del sistema. El procesador mínimo para ejecutar el juego será un P 266, aunque Marek Spanel advierte que además se necesitará una buena tarjeta aceleradora, como mínimo una Voodoo 2 de 8 MB. Si usamos el juego en modo Direct3D necesitaremos una tarjeta de al menos 16 MB. Así que ya sabes, aunque soportará tanto Direct 3D como Glide, más vale que tengas una buena tarjeta en mano.

Medianoche sobre la estepa

Cada vez es más raro que se edite un juego con pretensiones de realismo que no incluya condiciones climáticas en tiempo real y transiciones día noche. *Operation Flashpoint* no sólo ha tenido en cuenta este aspecto, sino que incluso se ha llevado la palma haciéndolo de forma más convincente que nadie. Las nubes y los cambios de luz resultan impresionantes, pero esperamos con verdadero interés a ver cómo resuelven un detalle que puede marcar diferencias: la recreación del cielo



El Super Cobra provocará la desbandada en las columnas enemigas.



No nos ha pasado un tanque por encima, es sólo el resultado de una granada bien lanzada.


El mapa nos permitirá situarnos y dar órdenes básicas.


Como jefes de unidad podremos ordenar fuego a discreción en el momento que queramos.


Un soldado de élite no debería exponerse tanto. Aunque a veces no hay alternativa.


Incluso manejando el helicóptero podremos adoptar la perspectiva en tercera persona.

DE SOLDADO A CORONEL

Serás un militar de carrera. Y puede que el más completo de ellos. Aquí tienes algunos de los roles que asumirás. Vete familiarizando.

SOLDADO

El pilar base en el que se sostiene todo ejército. Su arma principal es el rifle M16A2 y va equipado también con seis granadas de mano. Son transportados en camiones o APC. Son poderosos cuando actúan coordinados y bajo un buen liderazgo.

FRANCOTIRADOR

Mucha responsabilidad: debe justificar cada uno de sus disparos con al menos un muerto. Su primer objetivo es encontrar lugares poco accesibles y con buena perspectiva. Normalmente son usados para cubrir los asaltos de la tropa con sus M21.

SABOTEADOR

Las unidades de élite de la OTAN, entrenadas para usar cualquier arma e incluso ser letales sin ninguna. Son expertos en explosivos e incluso pueden llevar un tanque. Suelen utilizar un MP5 con silenciador. Son los que más se acercan al enemigo sin ser descubiertos.

TRIPULACIÓN

Los que van a bordo de los tanques. Van equipados con armas automáticas XM-177E2 y granadas para situaciones de emergencia. El secreto de la tripulación es su capacidad para actuar coordinados. Si el tanque falla, pueden actuar como unidades de infantería

MÉDICO

Imprescindible en cualquier unidad de soldados. Actuará como cualquier soldado hasta que alguien sea herido. En ese momento sacará su botiquín y pondrá en práctica sus conocimientos. El problema surge cuando le dan al médico. ¿Quien se encarga de él entonces?

Officer

PILOTO DE HELICÓPTERO

Sólo nos acordamos de ellos cuando subimos a bordo del helicóptero. Pero si ellos fallan, se pierde la unidad entera. Van equipados con un arma automática XM-177E2 y algunas granadas por si deben realizar un aterrizaje de emergencia.

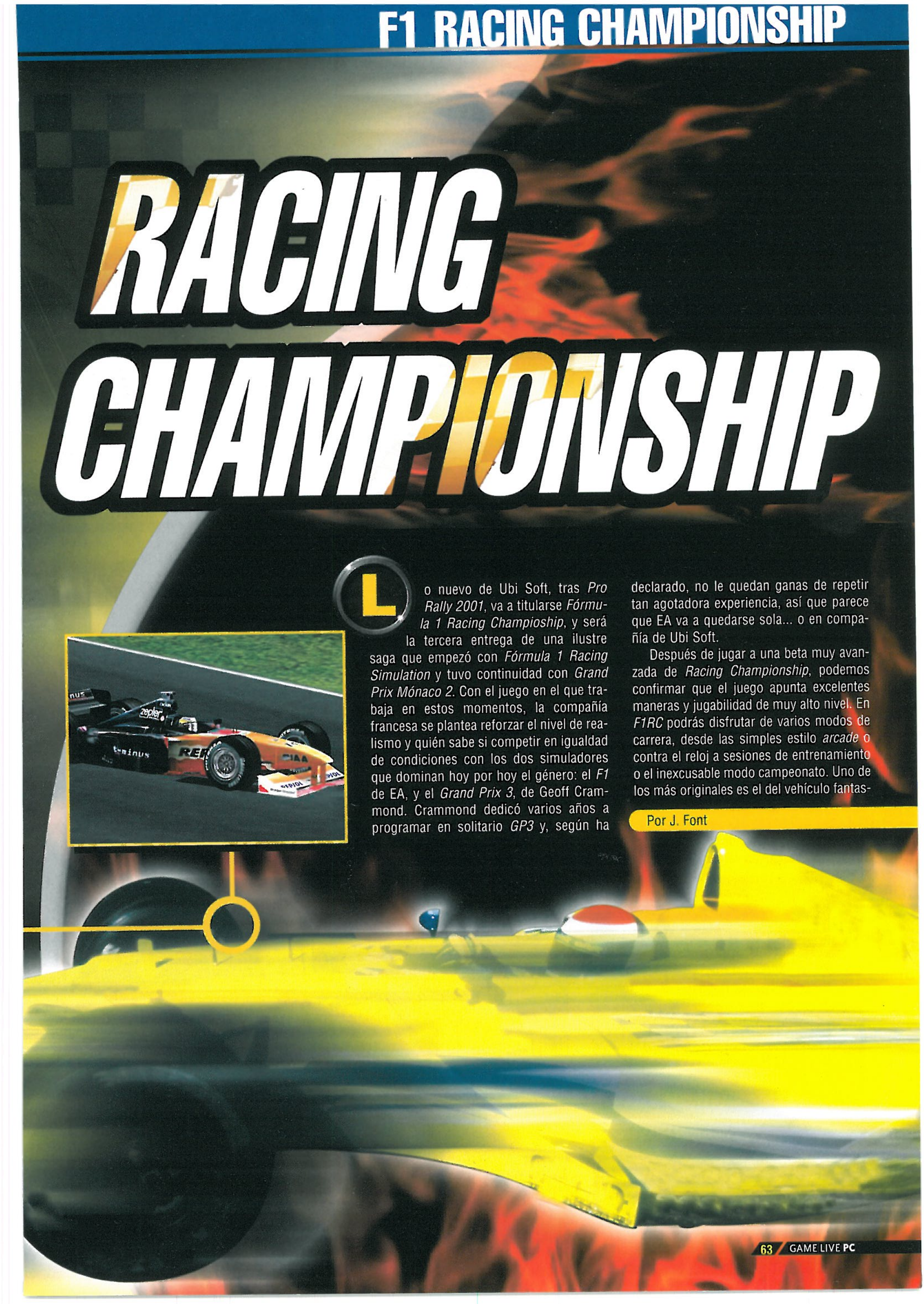
nocturno, en el que piensan incluir más de 3.000 estrellas gracias a las cuales podremos orientarnos ¡e incluso reconocer los signos del zodíaco!

Las opciones estratégicas no se limitarán a saber ocultarte o encontrar el mejor sitio desde donde disparar. Vas a tener que dar órdenes, y éstas pueden definir la delgada línea que separa la vida de la muerte. Si quieres evitar errores, te será muy útil seleccionar la perspectiva en tercera persona para tener un plano general de la situación y fijar el objetivo. Aunque, en estos casos, es tanto o más importante obedecer órdenes que darlas.

El juego nos tiene reservadas sorpresas como saltos en paracaídas y evacuaciones en helicóptero (al que nos tendremos que subir prácticamente sin dejarlo tocar el suelo). Visto el resultado del primer proyecto de esta compañía, les auguramos un espléndido futuro, aunque parece que por el momento no van a embarcarse en nuevos proyectos. Al menos hasta que *Operation Flashpoint* salga a la calle y sus posibilidades multijugador hayan sido desarrolladas por completo.



Justo cuando empezábamos a preguntarnos qué se estaría cociendo en el cuartel general de Ubi Soft, nos llega la respuesta: su nuevo simulador de Fórmula 1 está a punto de cruzar la línea de meta. En menos de un mes podrás disfrutar del tercer capítulo de su recreación virtual del gran circo del automovilismo.

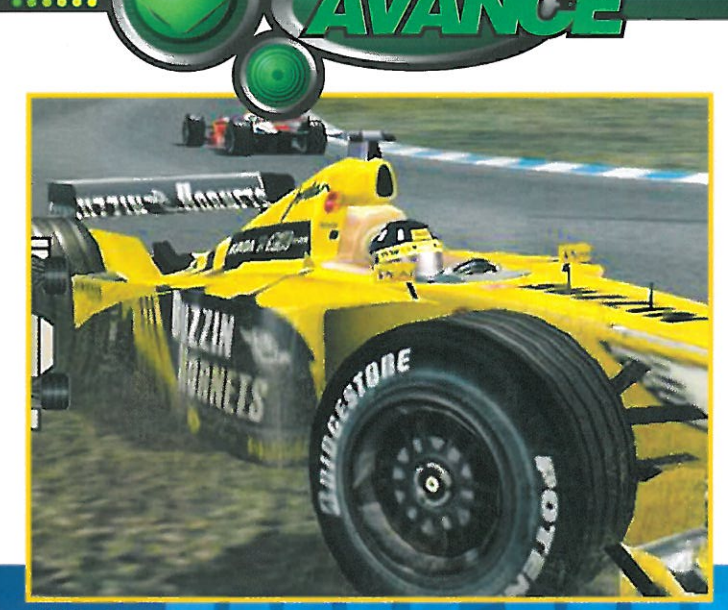


RACING CHAMPIONSHIP

Lo nuevo de Ubi Soft, tras *Pro Rally 2001*, va a titularse *Fórmula 1 Racing Champioship*, y será la tercera entrega de una ilustre saga que empezó con *Fórmula 1 Racing Simulation* y tuvo continuidad con *Grand Prix Mónaco 2*. Con el juego en el que trabaja en estos momentos, la compañía francesa se plantea reforzar el nivel de realismo y quién sabe si competir en igualdad de condiciones con los dos simuladores que dominan hoy por hoy el género: el *F1* de EA, y el *Grand Prix 3*, de Geoff Crammond. Crammond dedicó varios años a programar en solitario *GP3* y, según ha declarado, no le quedan ganas de repetir tan agotadora experiencia, así que parece que EA va a quedarse sola... o en compañía de Ubi Soft.

Después de jugar a una beta muy avanzada de *Racing Championship*, podemos confirmar que el juego apunta excelentes maneras y jugabilidad de muy alto nivel. En *F1RC* podrás disfrutar de varios modos de carrera, desde las simples estilo *arcade* o contra el reloj a sesiones de entrenamiento o el inexcusable modo campeonato. Uno de los más originales es el del vehículo fantas-

Por J. Font



Ubi Soft pone en marcha sus motores para traernos altas dosis de F1.



Los coches cuentan con todo tipo de detalles, incluidos reflejos y sombras provocadas por las luces dinámicas.

ma, habitual en los juegos de *rallies* pero hasta ahora inédito en los de F1.

Otoño del 99

El campeonato es una apasionante peregrinación por los diferentes circuitos e incluye las licencias de la temporada 99, aquella en que Hakkinen consiguió su segundo título consecutivo. Están contempladas las dos sesiones de entrenamiento, la toma de tiempos para configurar la parrilla de salida, el calentamiento y, finalmente, la carrera en sí. Una vez sobre el asfalto y en plena competición, resulta esencial conocer el circuito y memorizar las trazadas. Otra prueba de que estamos ante un intento de simulación rigurosa es que las opciones de configuración del vehículo para adaptarlo a los diferentes circuitos son bastante completas. Las entradas en boxes permiten ajustes menores con los que te irás adaptando a la situación de la carrera o el estado del asfalto.

Como en la vida misma, las condiciones meteorológicas varían y a un día soleado le sucede uno nublado o de lluvia. En ese caso, será el momento de cambiar los neumáticos de seco por los asimétricos de lluvia. Si quieres tener la opción de pasar por boxes para cambiarlos en plena carrera, deberás seleccionarlo en el menú de opciones estratégicas antes de empezar a correr. A diferencia de otros juegos, F1 no incorpora un menú de opciones cuando entras en boxes: en cuanto tus ruedas dejan de rodar sobre el asfalto, las acciones quedan en manos de la CPU, que se limitará a hacer los cambios lógicos o aquellos que tú hayas predeterminado. Es una buena opción, ya que así se simplifican las cosas, pero hace que el jugador pierda algo de control sobre un aspecto de las carreras que suele ser esencial para decidir el ganador.

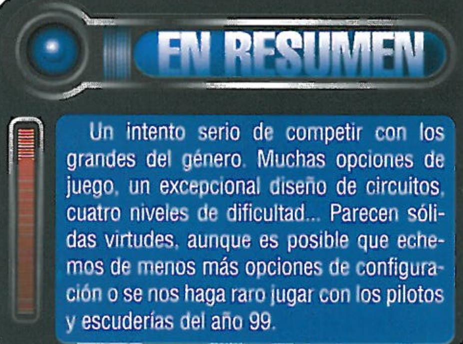
Ubi Soft reproducirá de forma más realista que nunca el entorno físico de las carreras de F1

Como muchas de las decisiones estratégicas deberán tomarse antes y no durante la carrera, informarte bien resultará esencial. Por ejemplo, sería un suicidio plantarte en la parrilla sin leer antes el parte meteorológico. Un elemento incluido en *Grand Prix Mónaco* era la pantalla de telemetría, con la que podías evaluar el comportamiento del vehículo en la última carrera. En *Racing Championship* sólo dispondrás de esta opción si seleccionas la temporada completa, con lo que podrás ajustar el alineamiento de los neumáticos o la inclinación de los alerones entre una carrera y otra.



DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Ubi Soft
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Marzo



EN RESUMEN

Un intento serio de competir con los grandes del género. Muchas opciones de juego, un excepcional diseño de circuitos, cuatro niveles de dificultad... Parecen sólidas virtudes, aunque es posible que echemos de menos más opciones de configuración o se nos haga raro jugar con los pilotos y escuderías del año 99.



Desde el mundial del 99, varios pilotos han cambiado de escudería o abandonado el circuito.

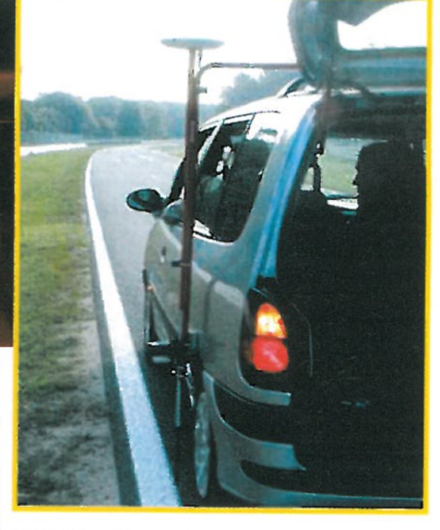
LA F1 Y LOS TRIBUNALES

La temporada 99 fue la del debut de los españoles Marc Gené y Pedro Martínez de la Rosa en el Mundial de F1. Y también la de uno de los finales de competición más polémicos que se recuerdan. La última carrera en Suzuka fue decisiva para que Hakkinen se alzara con la victoria, pero antes, la FIA sentó un delicado precedente descalificando a los Ferrari que habían hecho doblete en Malasia y recalificándolos poco antes del gran premio de Japón. Esto añadió emoción al desenlace del campeonato ya que, después de múltiples recursos, los abogados de Ferrari ganaron en las despachos, pero Hakkinen se llevó el título al final.





Hakkinen e Irvine se jugaron el título en la última carrera.



El GPS ha sido empleado para llevar a cabo el modelado de los circuitos. Encontrarás todas las chicanes en su sitio.



Velocidad. Esa es la palabra clave de este juego. Y opciones múltiples: estas otras dos, también.



Aprende de los profesionales del ramo. Traza las curvas como ellos si quieres subir a lo más alto del podio.

Uno de los problemas de este tipo de simuladores suele ser su excesiva dificultad. A veces incluso te planteas si no hubiera sido mejor pasar por la Escuela de Ingenieros Aeronáuticos antes de comprarte el juego. Por suerte, en éste vamos a disponer de cuatro niveles de dificultad. En los dos más sencillos, puedes dejar muchos aspectos técnicos en manos de la CPU, que para algo está ahí y, además, sabe hacer muy bien su trabajo. Puede ser un verdadero alivio que la IA del juego controle cosas como el bloqueo de ruedas o los trompos ante el aumento brusco de la aceleración.

Trazados y trazadas

El diseño de los circuitos es uno de los aspectos que más se están cuidando. Se han recopilado datos sobre los trazados a base de GPS y de vídeos tomados en cada uno de los 16 circuitos. El resultado es que puede que estemos hablando del juego más realista y completo en lo que a reproducción del entorno físico de la F1 se refiere. Basta con observar atentamente cómo ha sido recreado el circuito de Imola, con su alternancia de zonas despejadas con otras cubiertas de árboles que proyectan sus sombras sobre el asfalto.

También se nota un alto nivel de perfeccionismo en el modelado de los vehículos o en el uso de luces dinámicas que dan una increíble sensación de realidad. F1 evita los gráficos esquemáticos de *Grand Prix 3* y se centra en reproducir de forma muy nítida los acontecimientos que se desarrollan en la pista. Alguno de estos aspectos no estaba del todo pulido en la beta que hemos analizado, pero los desarrolladores nos han confirmado que podrás ver cómo los comisarios agitan sus banderas o la neblina provocada por el agua que levanta el coche que te precede cuando selecciones la perspectiva en primera persona (en días de lluvia, claro). Incluso podrás disfrutar de transmisiones completas de la carrera con estética cien por cien televisiva.

¿Sin red?

En cuanto a conducción, el juego da muy buenas vibraciones a pesar de no estar acabado. La respuesta del volante, tanto en el control como en el *force feedback*, son inmejorables. Tal vez las limitaciones en el modo multijugador pueden acabar siendo el talón de Aquiles de este prometedor juego. Aunque puede soportar hasta 22 jugadores en red local, parece que no será posible jugar a través de Internet. De este modo, la partida múltiple será una experiencia reservada sólo a los ludópatas corporativos. No obstante, el protocolo utilizado en el juego es el TCP/IP, o sea que es posible que alguien monte algún tipo de programa que permita jugar en la Red, a pesar de que el juego no ofrecerá acceso directo a servidores. Lo cierto es que este problema no es imputable a los desarrolladores, sino más bien a alguna de las cláusulas de su contrato con la FIA, que siempre intenta controlar todo lo que tiene que ver con su producto pero aún no ha encontrado la forma de hacerlo en Internet.

En resumen, *F1 Racing Championship* es un juego del que podemos esperar mucho, a pesar de que cuente con poderosos rivales. Hacerse un hueco en el competitivo mundo de los simuladores de F1 no va a ser cosa fácil, pero Ubi Soft está haciendo un esfuerzo encomiable y no está reparando en gastos.

Si no fuese porque el premio de juego revelación del año suele ir a para a títulos que llevan tres o más años anunciándose, podríamos considerar la candidatura de *Serious Sam*. Un juego hecho desde la nostalgia por los *arcade* del pasado.

SERIOUS SAM

Por J. Ripoll

Hubo una época en que las siglas FPS (First Person Shooter) designaban a juegos de apariencia sencilla y adictividad desmesurada como *Doom* o *Duke Nukem*. Antes de la irrupción de los polígonos, disfrutábamos de lo lindo con juegos que ofrecían grandes espacios abiertos, monstruos variados, armas contundentes y una total falta de realismo. Nadie hablaba de argumentos consistentes o acción táctica, pero sí de diversión sin tregua.

Pues bien, *Serious Sam* se propone llevarnos de vuelta a esa época. El año pasado probamos la primera demo tecnológica de este juego y ya apreciamos que contenía casi todas las virtudes de los *arcade* clásicos. Por eso daba verdadera rabia que ningún editor



internacional mostrase el menor interés por comprar el proyecto y que hasta la prensa lo ignorara, demasiado ocupada peleándose por publicar la primera foto exclusiva de *Doom 3*.

Pero a esos chavales croatas con grandes dosis de talento y ganas de trabajo no tardó en visitarles la suerte. Por aquello de la globalización, uno de los diseñadores de niveles más prestigiosos del panorama internacional, Levelord (*Sin* o *Heavy Metal FaKK 2*), se interesó por la beta y elogió su calidad de forma tan elocuente que *Serious Sam* pasó del anonimato a ser uno de los juegos más esperados del año.

Ideas de cine, niveles de ensueño

Estamos en un Egipto futurista que, ciertamente, nos trae la memoria el careto de Kurt Russell en *Stargate*. Nuestro personaje cruza una de esas puertas que abran el paso a otras dimensiones con la intención de eliminar a una raza extraterrestre bastante variopinta (desde escorpiones con ametralladoras a zombis decapitados que llevan la cabeza en la mano) que pretende conquistar un muy bien conservado planeta Tierra. Olvida visiones *ciberpunk* recientes, el juego es futurista pero se aleja bastante de las tópicas ambientaciones a lo *Blade Runner*.

Una de las virtudes de *Serious Sam* es que se aparta de los caminos trillados. El último *Quake* o *Deus Ex* no proyectan ninguna sombra sobre este juego en el que todo sabe a glorioso pasado, desde la imagen del protagonista (un tipo con vaqueros y camiseta blanca) a ciertas armas (cañones recortados, lanzamisiles...) y tipos de monstruo ligeramente familiares (cerebros voladores con un solo ojo o

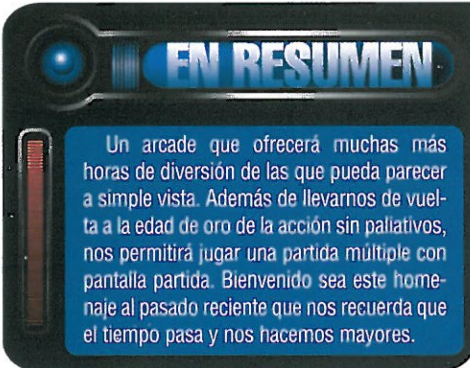
¿Acaso no te recuerda a algún monstruo ilustre?

Sombra es sinónimo de susto y susto es sinónimo de descarga de adrenalina.



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Croteam Studios
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Mayo



EN RESUMEN

Un arcade que ofrecerá muchas más horas de diversión de las que pueda parecer a simple vista. Además de llevarnos de vuelta a la edad de oro de la acción sin paliativos, nos permitirá jugar una partida múltiple con pantalla partida. Bienvenido sea este homenaje al pasado reciente que nos recuerda que el tiempo pasa y nos hacemos mayores.

kamikazes chillones que no pararán hasta explotarte encima).

Puede que para algunos esto no sea más que un ejercicio de autocomplacencia, pero juro que hace mucho tiempo que no probaba un *arcade* tan bien concebido y estructurado. Los niveles serán variadísimos. Incluyen combates a pleno sol en inmensos desiertos con duelos bajo la lluvia o en espectaculares construcciones interiores en las que destacan unos extraordinarios efectos de luz, desde antorchas al reflejo del agua en las paredes. El diseño de escenarios es impecable en su calculada linealidad. En ellos se hace imposible perderse y estarán literalmente atiborrados de trampas ocultas y continuas sorpresas.

La senda del éxito

La desaparición de Looking Glass ha acabado de demostrar que de poco sirven las ideas geniales si no las acompaña un nivel gráfico aceptable. En Croteam lo sabían de sobra y, como no podían ni plantearse comprar alguno de los motores más avanzados, optaron por encerrarse a cal y canto, olvidarse de familias, novias y amigos y crear desde cero uno de los motores más sorprendentes del mercado.



Unas buenas gafas de sol nos ayudarían a apuntar mejor en algunas situaciones.


Es de agradecer que te echen una mano cuando debes limpiar de zombies todo un nivel.

Además de maravillosos efectos de luz, el juego contará con unas texturas aplicadas a los edificios y animaciones de ciertos enemigos de magnífica factura. Con un ordenador potente se puede conseguir una alta velocidad de juego y una suavidad de movimientos espectacular, algo notable si tenemos en cuenta que los exteriores son gigantescos y en ellos se llegarán a mover más de una decena de monstruos modelados con un notable número de polígonos.

En Croteam se encerraron a cal y canto para crear uno de los mejores motores gráficos del mercado

En *Serious Sam* podrás correr, saltar y nadar sin padecer los terribles parones de imagen que últimamente nos acosan con demasiada frecuencia. Sin esta fluidez, el juego no sería ni siquiera posible, ya que la única forma de no acabar con los intestinos desparramados a la primera de cambio es acertar rápido a los enemigos en sus partes vitales.

Los jugadores experimentados encontrarán en *Serious Sam* un reto de una dificultad razonable. Los puzzles no van a ser el colmo de la sofisticación, pero a veces te hará falta vaciar un nivel por completo para acceder al siguiente. Además, las opciones cooperativas vía Internet o en pantalla partida asegurarán mucha diversión adicional. Y cuando hayamos limpiado ese planeta de estúpidas criaturas que no querían ser colonizadas, contaremos con varios niveles multijugador en los que poner a prueba nuestra puntería contra rivales algo más inteligentes.

A *Serious Sam* todavía le falta algo de tiempo para llegar a las tiendas. Esperemos que sirva para que la expectación siga aumentando y cada vez sean más los jugadores que pasen de multinacionales y decidan darle una oportunidad a este juego independiente.

¿Queda algún escéptico?



¡Menudo rebote ha pillado este monstruo!



Del antiguo Egipto al moderno Battletech. Un cóctel variado.

UEFA CHALLENGE

***PC Fútbol* y *FIFA* han sido siempre las dos sagas de fútbol para PC más vendidas en nuestro país. Sin embargo, ¿qué pasaría si el mejor simulador del deporte rey no perteneciera a ninguna de esas dos series? ¿Estamos dispuestos a creernos algo así?**

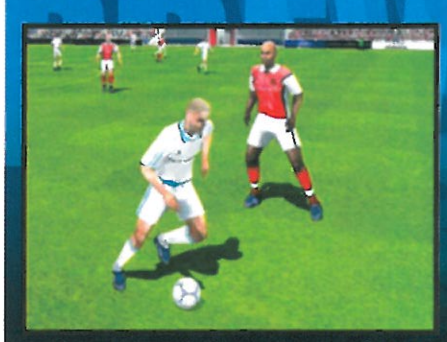


Si juegas por la tarde, verás cómo anochece y se encienden los focos del estadio.

Por C. Robles



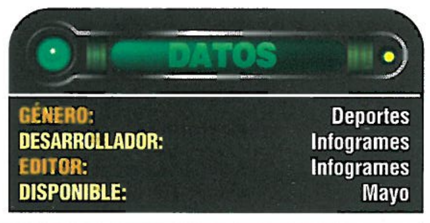
El sistema de control será el habitual en los simuladores. Fácil y muy intuitivo.



Un jugador cansado no regateará igual que uno en plenas facultades.

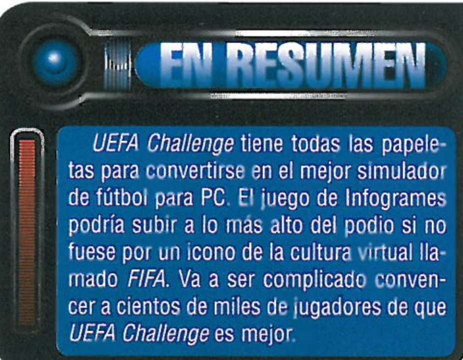
Infogrames está a punto de editar *UEFA Challenge,* el simulador de fútbol con el que pretende colarle un gol por la escuadra al resto de simuladores de fútbol. La versión que probamos tan sólo estaba al 60% de desarrollo, pero fue más que suficiente convencernos de que puede convertirse en el mejor juego de fútbol hasta la fecha. El equipo de desarrollo nos dijo que su intención "no es superar las ventas de *FIFA* desde el principio, sino situarnos en un digno segundo puesto y preparar a los jugadores para que, tal vez, uno de los futuros *UEFA* se convierta en líder del mercado". Argumentos no faltan, ya que *UEFA Challenge* rebosa calidad en todos los sentidos.

Además, el juego cuenta con la licencia oficial de los principales equipos de Europa: Real Madrid, FC Barcelona, Manchester United, Bayern Munich... Un total de 125 equipos, entre clubes y selecciones nacionales. Naturalmente, en cada equipo encontrarás a los jugadores reales, representados con su correspondiente aspecto físico. El nivel de detalle de estadios y jugadores es enorme. Cada deportista aparece en el juego con una cara fácilmente reconocible, con la publicidad correspondiente en su camiseta e incluso con su peinado real.



DATOS

GÉNERO:	Deportes
DESARROLLADOR:	Infogrames
EDITOR:	Infogrames
DISPONIBLE:	Mayo



EN RESUMEN

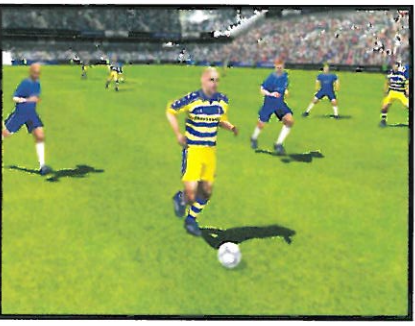
UEFA Challenge tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor simulador de fútbol para PC. El juego de Infogrames podría subir a lo más alto del podio si no fuese por un icono de la cultura virtual llamado *FIFA*. Va a ser complicado convencer a cientos de miles de jugadores de que *UEFA Challenge* es mejor.

Fútbol es fútbol

Los estadios (20 de ellos reales y el resto basados en la imaginación de los desarrolladores) están compuestos por más de 6.000 polígonos y su público es totalmente interactivo. Éste es uno de los elementos más curiosos del juego: si, por ejemplo, un equipo que juega en casa está obteniendo malos resultados, la gente le abucheará y las gradas comenzarán a vaciarse. En cambio, si van ganando, las banderas ondearán, los espectadores jalearán los buenos pases y las jugadas de peligro.

Igual de sobresaliente y curiosa es la meteorología del juego. En *UEFA Challenge* no podrás decidir que llueva o haga sol, sólo podrás "administrar probabilidades". Si, por ejemplo, seleccionas un 50% de posibilidades de lluvia para un partido, puede que llueva y puede que no. En cambio, si seleccionas un 10% es casi seguro que no lloverá. También podrás seleccionar la hora del día en que se disputará el partido. Si decides jugar por la tarde, podrás ver cómo el entorno se oscurece a medida que pasan los minutos y cómo se encienden los focos del estadio al


Con este nivel de detalle, cada vez quedan menos ganas de ver partidos de verdad.


Podrás hacer pausa en cualquier momento y mover la cámara para apreciar todos los detalles.

UEFA Challenge tiene elementos suficientes para colarle un gol por la escuadra al grueso de la competencia


Los movimientos de los jugadores no podrían ser más creíbles.

anochecer. Las sombras que estadio y jugadores proyectan sobre el césped son sorprendentes.

Toda la carne en el asador

Pero aparte de la presencia de jugadores, equipos y estadios reales y de la verosimilitud de la animación y el clima, *UEFA Challenge* cuenta con numerosos elementos atractivos. Las opciones estratégicas permiten cualquier configuración. Como en casi todos los juegos, podrás optar por posiciones clásicas defensivas u ofensivas y asignar a cada jugador una posición en el campo. Sin embargo, si de verdad te preocupan las posiciones de tus hombres, podrás colocarlos uno a uno en el menú de estrategia y dar órdenes precisas a cada uno como haría un entrenador real. Eso te permitirá realizar marcajes dobles a jugadores contrarios especialmente peligrosos, pedir a un delantero que baje a hacer una cobertura defensiva o al lateral que se incorpore a un ataque. Sin duda, las órdenes personalizadas son una de las características destacadas del juego.

También se ha tenido en cuenta la forma física de los futbolistas. Una barra de energía te avisará cuando a uno de tus muchachos estén a punto de fundírsele los plomos. Y un jugador cansado no corre igual que uno en plenas facultades, ni tiene la misma puntería a la hora de tirar a puerta, ni la misma agilidad para regatear.

Otro buen detalle que apreciarán los aficionados con más imaginación será la posibilidad de jugar junto al Coliseo de Roma o en el estadio de una estación espacial.

ELLOS DICEN QUE...

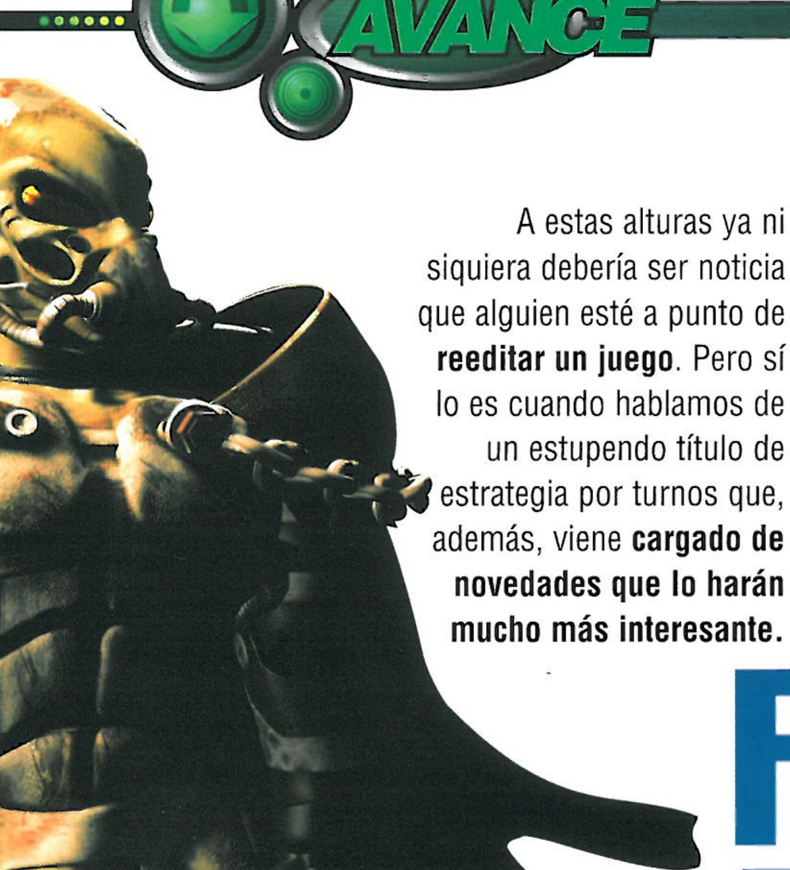
Los productores de UEFA Challenge, Laurent Claramonte (el de gafas) y Thomas Otton (el de la nariz), no tuvieron ningún reparo en hablar largamente sobre el juego con el que van a enfrentarse a la hegemonía de FIFA.

¿QUÉ ES EL FÚTBOL? "Para nosotros, fútbol es todo aquello que pasa en un estadio. Hemos tenido en cuenta la estrategia, las reacciones del público, el entorno físico... Todo".

VESTUARIO VIRTUAL "Hemos incluido opciones de edición para que puedas crear tus propios jugadores. Podrás decidir sus propiedades físicas, su color de piel o su corte de pelo".

FÚTBOL Y MARKETING "La publicidad en los estadios y la indumentaria es real en el juego para PC. En la versión para PS2 y PSOne, Sony ha hecho retirar la de Dreamcast y Philips".

SANO EQUILIBRIO UEFA Challenge es un juego pensado tanto para los que disfrutan con el modo manager de PC Fútbol como para los que quieren una buena simulación al estilo de FIFA".



A estas alturas ya ni siquiera debería ser noticia que alguien esté a punto de **reeditar un juego**. Pero sí lo es cuando hablamos de un estupendo título de estrategia por turnos que, además, viene **cargado de novedades que lo harán mucho más interesante.**


Los escenarios ofrecerán infinidad de opciones estratégicas.

FALLOUT TACTICS

Brotherhood of Steel

Por J. Font

Mientras siguen las especulaciones sobre cómo será el nuevo *Fallout 3*, el equipo de 14 Degrees East nos ofrece esta versión remozada de la segunda entrega de la serie. Por suerte, los cambios introducidos irán bastante más allá de la pura cosmética. Esta especie de *Fallout 2,5* introduce considerables mejoras e incluso apunta una cierta evolución hacia la estrategia en tiempo real. Junto al tradicional sistema por turnos, los desarrolladores han incorporado una modalidad que llaman *Continuous Turn-Based Action System*. Este sistema permite mover a los personajes más de una vez, aunque necesitan tiempo para recargar el arma y disparar. El resultado es que el juego ganará en dinamismo y casi (insisto, casi) da sensación de tiempo real.

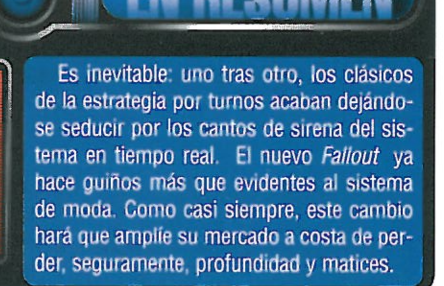
La especialización de las unidades tiene ahora un importancia decisiva, casi tanta como los elementos de rol que harán que las unidades evolucionen y perderlas suponga un pequeño drama. Por suerte, será posible recuperarlas siempre y cuando les des asistencia en un plazo razonable de tiempo. Que tus unidades sean tan valiosas y tan poco sacrificables aporta una nueva dimensión al juego. Pierde al médico y es más que probable que no consigas finalizar la misión, aprende a utilizar con eficacia las habilidades de un francotirador y te habrás acercado varios palmos a la victoria final.

Chris Taylor, uno de los pocos integrantes del equipo que han vivido la experiencia de los anteriores *Fallout*, explica que "la inspiración para estos cambios la hemos encontrado en juegos de rol como *Everquest* o de estrategia en tiempo real como *Warcraft*. Yo, en concreto, tengo *Jagged Alliance* y *X-Com* entre mis jue-



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	14 Degrees East
EDITOR:	Virgin Interactive
DISPONIBLE:	Abril



EN RESUMEN

Es inevitable: uno tras otro, los clásicos de la estrategia por turnos acaban dejándose seducir por los cantos de sirena del sistema en tiempo real. El nuevo *Fallout* ya hace guiños más que evidentes al sistema de moda. Como casi siempre, este cambio hará que amplíe su mercado a costa de perder, seguramente, profundidad y matices.



El juego te recordará a *Commandos*, aunque aquí el argumento tiene más relevancia.



Los escenarios contarán con distintos niveles. Baja y sube escalerillas para acceder a un mundo paralelo.



Puedes preparar emboscadas utilizando parte de tu escuadrón como reclamo.

gos favoritos, y es evidente que estos títulos han influido en mi aportación a *Brotherhood of Steel*".

El sentido de la palabra "mejor"

Mejorar, desde la perspectiva de Taylor y su equipo, consiste en tener en cuenta las críticas recibidas y corregir todo aquello que no acababa de convencer a los que jugaron a entregas anteriores. "Se nos criticó que no había un control absoluto sobre los miembros de cada escuadrón y que no incluíamos opciones multijugador. Y en esas áreas hemos centrado nuestros esfuerzos".

Es una reedición del segundo Fallout, pero con importantes mejoras

En cada misión dispondrás de un máximo de seis personajes a elegir entre un menú que consta de 30. En algunas misiones pueden ser menos o no estar los seis disponibles desde el principio. Esto se debe al argumento del juego, que se sitúa en una Norteamérica post-apocalíptica al más puro estilo *Mad Max*. La campaña tiene un cierto grado de linealidad interna que viene determinada por cómo evoluciona la historia, pero eso no significa que tu libertad se vea limitada, ya que podrás enfocar las misiones desde distintos puntos de vista sin que eso altere el argumento. Además, tal como Taylor explica, se han incluido "nuevos elementos que dan algo de variedad más estratégica, ya sea la posibilidad de manejar vehículos, las nuevas armas o las opciones tácticas que ofrecen los desniveles del terreno".

Desde mi azotea

A pesar de contar con versiones anteriores, los desarrolladores han optado por transformar el motor del juego hasta dejarlo prácticamente irreconocible. "El nuevo motor soporta resoluciones de 800x600 y 1.024 x 768 con color de hasta 32 bits. Tener una tarjeta 3D supone mejoras en el rendimiento. La única parte que hemos aprovechado es la que se encarga de disparar y de dar apariencia a los personajes, el resto es todo nuevo", comenta Chris Taylor.

Fallout Tactics cuenta con escenarios inmensos. En ellos encontrarás distintos niveles de juego. Podrás penetrar en los edificios y trepar hasta sus azoteas o colarte en oscuros sótanos para realizar los objetivos de la misión.

Puede que nada de esto te parezca suficiente y que prefieras esperar a que se edite el tercer *Fallout*. Si es así, vale la pena que sepas que va para largo, ya que los desarrolladores tienen serias dudas sobre cuál es la dirección que debe dársele al proyecto. ¿Tiempo real? ¿Alguna variación del sistema de turnos? Mientras deshojan la margarita, al menos han tenido el detalle de reeditar su juego en una versión que va mucho más allá del simple lavado de cara rutinario. Las novedades introducidas en *Fallout Tactics* van a darle, sin duda, otro aire.



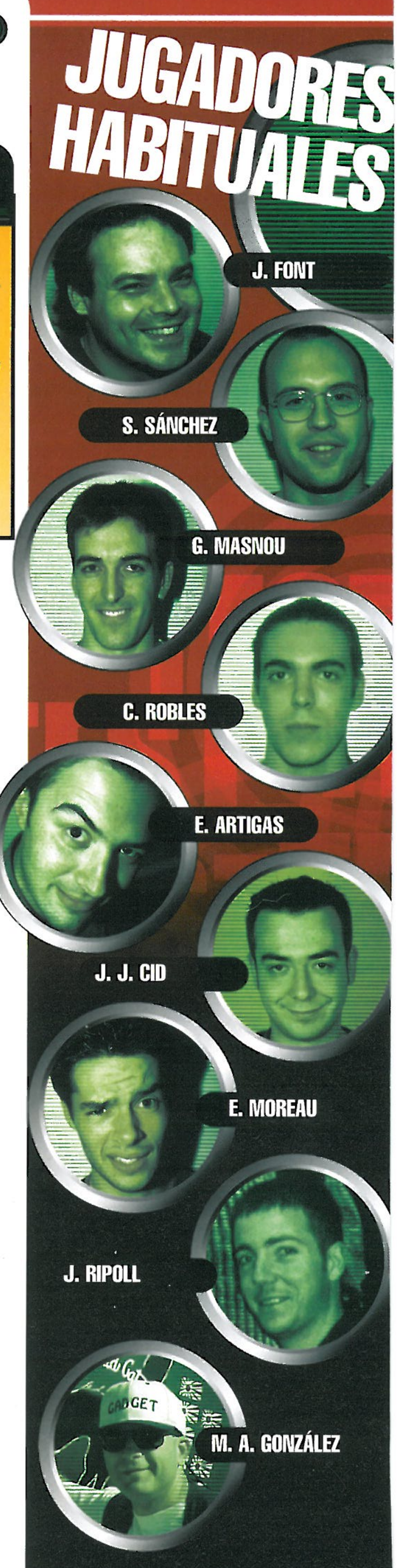
La apocalíptica situación ha hecho que algunas especies parezcan sobrealimentadas.



Las misiones incluirán más de un objetivo. Cualquier paso que des tendrá su importancia.



JUGADORES HABITUALES



ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR PEDRO ORBÁIZ, DE CUENCA

Siento tener que escribir esto, pero no estoy nada de acuerdo con vuestro análisis de *Alice*. Últimamente apenas compro juegos, pero los gráficos del juego de American McGee me parecieron tan fascinantes que decidí hacer una excepción. Mi decepción fue mayúscula: Por 7.000 pesetas compré un arcade corto, mucho menos original de lo que parece y con una jugabilidad ridícula. Puro diseño. Para colmo, abro el número 4 de mi revista favorita y leo que lo encontráis "sublime", con gráficos de cine, buen diseño de niveles y además ¡muy adictivo! Por ahí sí que no paso. Ni siquiera me creo que hayáis jugado a él muchas horas. Supongo que os llegó cuando estabais a punto de cerrar la edición e hicisteis un análisis precipitado y basado sólo en la ambientación y los gráficos. Si es así, os agradecería que rectificarais.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA
Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.

LA CUENTA ATRÁS



Francisco Franco, caudillo de España gracias al sentido del humor de Dios.

En respuesta a los cientos de e-mails recibidos, debemos deciros que sí, es cierto que el Coronel Font cumplió el mes pasado 33 años aunque no lo es que se fuese de viaje al sultanato de Djibouti. Para su cumpleaños le regalamos un crucifijo marca I.N.R.I, pero no le hizo la menor gracia.

Faltan cuatro semanas:
"Ánimo, Font", le dice tiburón Moncayo, "33 años no son tantos. Si te ascendiesen en menos de seis meses, superarías el récord de general más joven de Europa, que sigue en poder de Franco". Martín Sánchez, de profesión aguafiestas, aporta un dato descorazonador: el tal Franco ya era general a los 32.

Faltan tres semanas:
Vacaciones, segunda parte: Sánchez y Echarri se han ido unos días a Italia. Han pasado frío en la dársena de la plaza San Marco, en Venecia. Han jugado a baloncesto en Treviso. Han chateado en un cibercafé de Verona. Echarri incluso se ha agarrado una cogorza de muerte en el club hípico de un pueblucho llamado Mogliano.

Faltan dos semanas:
A partir de ahora nos referiremos a Font como El Elegido. Fue él quien tomó por enésima vez el puente aéreo y se fue a Madrid a probar la última beta de Black & White en el laboratorio subterráneo de EA. A pesar de lo mucho que se le ve por la capital del reino, sigue sin acostumbrarse al bocadillo de calamares.

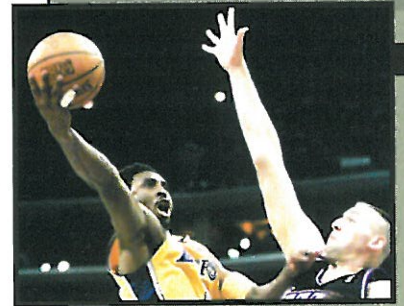
Falta una semana:
Un tal Karl Marx, miembro de la primera internacional de no sé qué, nos informa de que esto de trabajar los fines de semana no está contemplado en el estatuto del trabajador. También nos sugiere que hagamos una revolución y degollemos a Navarrete.

Hora cero:
Aplazamos la revolución en uno de aquellos momentos de euforia tonta que provoca acabar tu trabajo y poder irte a casa. Pero ni olvidamos ni perdonamos. El mes que viene, a las barricadas.



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Incluso en meses relativamente flojos, como éste, es posible encontrar algún juego que valga la pena y que te reconcilie a medias con el mundo. No han sido muchos, pero los que han sido se han ganado nuestra gratitud y nuestro respeto.



EL BUENO

Lo mejor de *NBA 2001* es que nos pone en la piel de Kobe Bryant. Será un poco berzotas y rapeará de pena, pero es el mejor. Y ha hecho que nuestros adorados Lakers recuperen el orgullo tras años de insoportable mediocridad. Sigue tú solo, Kobe. No se la pases a nadie. En cuanto al gordo y aburguesado Shaquille O'Neal... ¡Que lo echen a los tiburones!



EL FEO

Juzga tú mismo. En la vida habíamos visto nada tan espantoso. Él jura que en su planeta las mujeres se lo disputaban, así que, harto de sexo y de no tener intimidad, decidió cambiar de aires y darse un garbeo por la estación espacial Espacio Profundo Nueve. Ahora no se come una rosca, pero tampoco eso le hace feliz.



EL MALO

Lo sospechábamos, la mayoría de las cadenas de restaurantes de comida rápida sirven de tapadera para algo mucho más turbio, una auténtica red subterránea de extorsión y crimen que a partir de ahora no nos cansaremos de denunciar. *Pizza Connection 2* nos ha abierto los ojos sobre las conexiones mafiosas de la mozzarella, las aceitunas y las anchoas. Muchachos, gracias por la información.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:





Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 2D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprarlo sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción/Aventura • DESARROLLADOR: Collective Studios • EDITOR: FX Interactive • PRECIO: 2.995 Pesetas



Como emisario del orden intergaláctico, estás a punto de supervisar la ceremonia de entrega de poderes de una destartalada estación espacial. Pero alguien descubre que en las cercanías de la estación hay un agujero de gusano que la convierte en un enclave estratégico de primera categoría. Ahora todo el mundo quiere hacerse con el control de la estación, así que la carrera interracial más desenfrenada de la historia está a punto de dar comienzo.

STAR TREK ESPACIO PROFUNDO NUEVE

THE FA



Por S. Sánchez

La estación espacial no es otra que Espacio Profundo Nueve, la misma que le dio nombre a la tercera temporada de *Star Trek*. Como si de un capítulo de la serie se tratase, vas a tener que ayudar a la Federación Unida de Planetas a resolver una de tantas crisis interestelares. Para ello guiarás a tres de los integristas de la nueva generación *trekkie*, el capitán Sisko, la mayor Kira y el teniente comandante Worf.

Para hacer posible esta aventura se ha utilizado una versión mejorada del motor de *Unreal Tournament*. Las opciones gráficas nos permitirán elegir entre 16 y 32 bit de color y resoluciones de hasta 1.600 x 1.200. Los detalles de las texturas y de los personajes son totalmente configurables y las luces y sombras también pueden regularse, con lo que queda garantizado que conseguiremos un rendimiento óptimo aunque no dispongamos de un equipo de lujo. Se han reproducido alguna de las características más representativas de *UT*, como los efectos de luces de colores o la alternancia de pasillos y espacios abiertos de grandes dimensiones, aunque también resultan muy creíbles efectos gráficos creados expresamente, como el haz de los disparos de los láser.



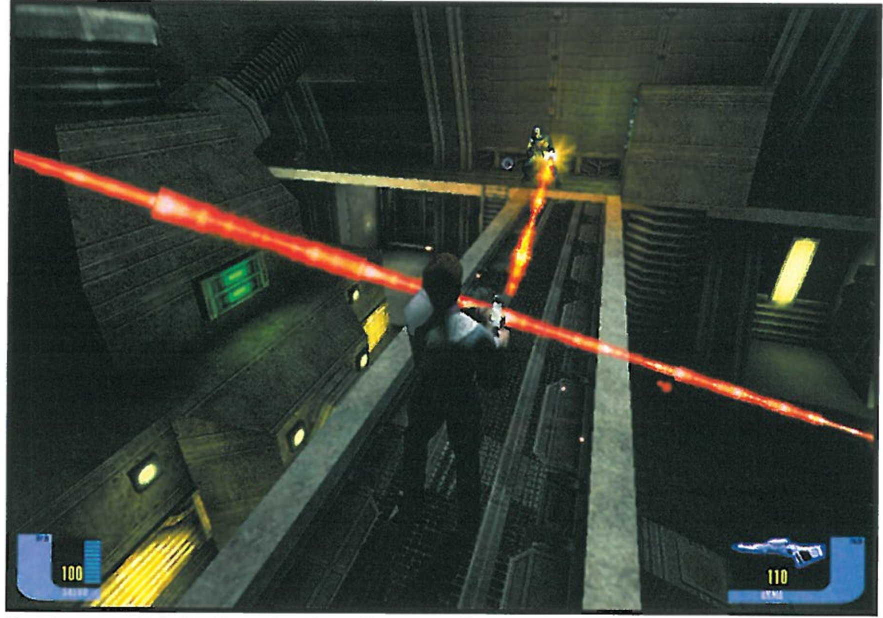
Cuando forzamos la cámara, el cuerpo del personaje se transparenta para mostrarnos todo el escenario.

Aunque no situemos el nivel de detalle al máximo, podremos disfrutar de unas caracterizaciones de los personajes más que convincentes. A excepción del Jefe de Operaciones O'Brien, el resto de tripulantes son fácilmente reconocibles. El realismo de los movimientos faciales de los personajes es casi mejor que su representación gráfica, con una sincronización entre movimientos y diálogo muy trabajada. Muchas veces nos quejamos cuando no se traduce un juego, así que en esta ocasión debemos destacar el esfuerzo realizado para que la mayoría de actores que doblaron los personajes de la serie Espacio Profundo Nueve en España sean los mismos que prestan sus voces a los personajes del juego.

Selección automática

A pesar de que se ha utilizado el motor de *Unreal Tournament*, la perspectiva elegida es la tercera persona. Así que durante la mayoría del juego nuestros personajes le darán la espalda a la cámara. Para resolver los problemas que esta perspectiva suele plantear se ha incorporado un modo opcional que permite apuntar de forma automática. Aunque se hace casi imprescindible, esta opción tiene un pequeño inconveniente: sólo se centra en los enemigos. Durante el juego hay multitud de barriles y otros objetos con objetos dentro que deben ser destruidos, pero no es posible seleccionarlos automáticamente.

La selección de objetivo no es lo único que se ha automatizado. Los tres protagonistas deben (además de correr) saltar, subir escaleras y evitar obstáculos al puro estilo *Tomb Raider*. Lo de subir escaleras y agacharse corre a cargo del juego, con lo que te ahorrarás tropezones innecesarios. Ahora bien, no se trata de un juego de plataformas. Los obstáculos, aunque los hay, no son los protagonistas. Los enemigos serán la principal de las barreras que encontrarás. La Federación, pese a su impecable comportamiento, no ha hecho demasiados amigos en Espacio Profundo y sus alrededores. Al contrario, los rivales se



Suerte que el de la derecha tiene la puntería de un tuerto hipertenso, porque esta vez nos olvidamos de usar el Tricorder.



Mejor un misil que un tirachinas

En *The Fallen* hay un total de diez armas a añadir al equipamiento. Algunas son más útiles que otras y deberían ser nuestra primera opción en los combates.

TRICORDER
No es exactamente un arma, pero va a ser el mejor complemento que encuentres para cualquiera de ellas. La información que proporciona te evitará muchas sorpresas desagradables.

RIFLE FÁSER
A diferencia del simple fáser y la pistola fáser el rifle dispone de la suficiente potencia como para desintegrar a un enemigo con un par de disparos. Además, incluye una opción de zoom

ESPADA DE HONOR
El arma básica de Worf. A no ser que aprendamos a penetrar los escudos de algunos enemigos, nos hará mucha falta. El único problema es que utilizarla supone un serio riesgo.



ESPADA DE CHOQUE DOMINION
Otra espada, pero ésta provoca unas descargas eléctricas que te dejan frito. Cuando consigas una verás lo divertido que supone pagar a tus enemigos con la misma moneda.

El único pero que puede ponérsele a The Fallen es que carece de modo multijugador



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español

VEREDICTO

Un gran híbrido de acción y aventura, con una historia impresionante y tres posibles candidatos a protagonista del año. No es demasiado difícil y carece de modo multijugador, pero si un juego tiene como función entretener al usuario, *The Fallen* cumple con creces.

8,5

COMO EN LA TELE

El nivel de semejanza entre los personajes de la serie y los del juego alcanza cotas inimaginables. No hay más que comparar las imágenes para darse cuenta.

le acumulan, ya que deberá enfrentarse a Cardasianos, criaturas alienígenas, tropas Dominion, Grigari y algún que otro traidor inesperado. La Inteligencia Artificial de todos ellos no es algo que merezca la pena destacar. Para empezar, sólo los correosos Jem'Hadar (que pueden volverse invisibles y utilizar a traición sus porras eléctricas) nos plantearán verdaderos problemas antes de ser derrotados.

Pero incluso a ellos se les puede derrotar: basta con que te apoderes de alguna de sus porras y detectes su presencia con el Tricorder. Este trasto puede ser considerado el mejor invento del siglo XXIV, ya que te advierte de la presencia de todo aquello que nos rodea, ya sean enemigos, interruptores, minas o algo tan *trekkie* como campos de fuerza de intensidad variable. Cuando tropieces con uno de estos últimos, deberás desenfundar el Tricorder, apuntar al interruptor y calcular su intensidad. Luego utilizas el fáser, que se suele ajustar de forma automática, y ya estás listo para superar el obstáculo.

Tendrás acción y aventura a partes iguales, con muy buenos combates y puzzles bien pensados

Algunos enemigos también tienen un campo de fuerza a su alrededor. Es el caso de los Grigari. Para derrotarlos, deberás recurrir de nuevo al Tricorder y así averiguar el nivel de intensidad que te permitirá atravesar sus cibernéticas armaduras. Aunque parezca muy creíble, el proceso de cálculo, ajuste y disparo tiene el pequeño inconveniente de que sólo puedes tener un arma u objeto en las manos a la vez. Eso puede ser más o menos comprensible cuando hay un campo de fuerza de por medio, pero cuando simplemente usas el Tricorder para reconocer el escenario, se debería poder llevar un arma en la otra mano, no sea que caigas en el cómico error de intentar cargarte al enemigo a base de continuos escaneos con tu nada mortífero Tricoder.

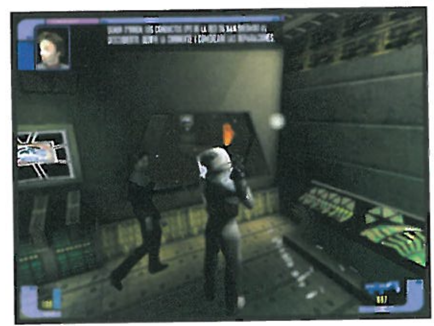
Experiencia solitaria

El impecable doblaje viene acompañado de una música a la altura de las circunstancias y efectos como el sonido de las pisadas, el viento soplando o unos disparos láser de primera. Todo lo que has podido oír en la serie suena aquí exactamente igual de bien.

Aunque los escenarios servirían perfectamente para recrear tus propios combates en red, el juego no tiene modo multijugador. Eso se debe a que *The Fallen* fue concebido desde el principio como experiencia individual. Es una opción, puede que decepcione a algunos, pero en ningún manual está escrito que los juegos de acción deban incluir modos multijugador. Otra cosa es lo mucho que



En el futuro no habrá nada que no se resuelva con un zoom y un disparo desintegrador.



Pasar por delante de una ventana es un terrible signo de imprudencia.

esto ayuda a prolongar la diversión y sacarle mayor partido al juego. *The Fallen* tiene, pese a todo, argumentos para mantenerte pegado a la silla una buena temporada, ya que su sistema de juego asegura acción y aventura a partes iguales, con muy buenos combates y puzzles que ni insultan nuestra inteligencia ni acaban desesperándonos por su excesiva dificultad.

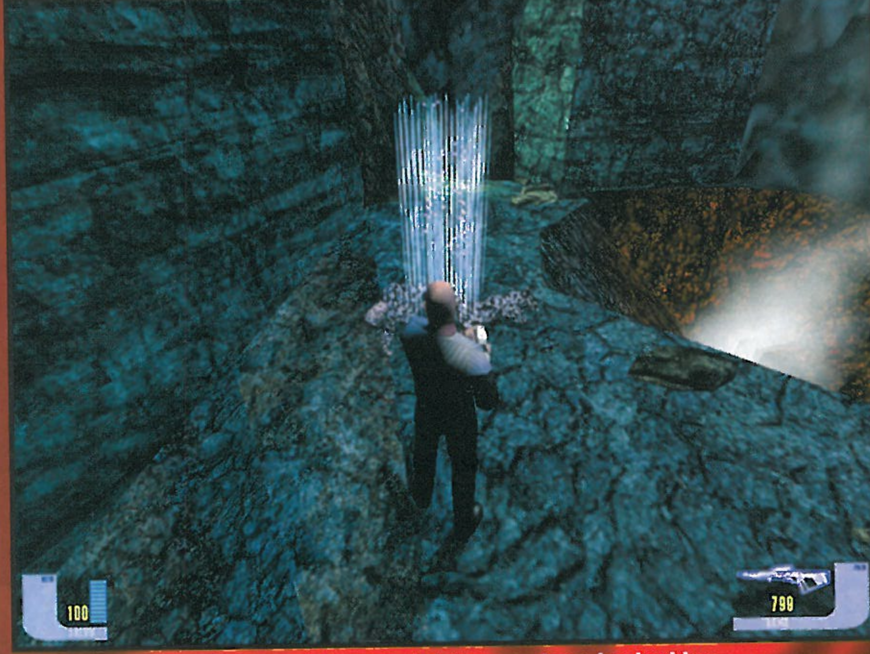
Un bien escaso

Aunque los enemigos no son muy difíciles de superar, te crearán problemas debido a la escasez de munición. Siempre que puedas, te conviene racionarla, ya que los combates cuerpo a cuerpo son posibles pero nada recomendables. Una vez más, deberás tener el Tricorder cerca porque el escenario está lleno de consolas que deben ser activadas pero que cuesta mucho encontrar.

En cuanto a la longitud del juego, se puede encarnar a tres personajes diferentes. La primera de las misiones es distinta para cada uno de ellos y el resto se desarrollan en los mismos escenarios pero desde distintos puntos de vista y con distintos objetivos para cada personaje.

De todas maneras, los personajes no suelen coincidir durante el desarrollo del juego, sólo lo hacen en alguna de las escenas cinemáticas que sirven para ligar la historia. Al final de la mayoría de las misiones aparecerás en una sala en la que los otros dos personajes te informarán sobre lo sucedido en su misión. Y no son los únicos con los que podrás tener conversaciones, ya que la mayoría de los personajes de Espacio Profundo Nueve hablan contigo aunque sólo sea para saludarte. Sus comentarios te ayudarán a comprender mejor el intrincado argumento del juego y puede que hasta te ofrezcan algún objetivo secundario para la misión.

Precisamente ese afán por entender bien la historia de *The Fallen* te llevará a que, una vez finalizado el juego con uno de los personajes, quieras empezar con otro. Seguro que descubrirás cosas que antes te habían pasado desapercibidas. Por ese motivo, no puede decirse que *The Fallen* sea un juego corto, a menos que lo único que te interese sea cruzar sus niveles a toda velocidad, descubrir cómo acaba historia y dedicarte a otra cosa.



Llega el momento de hacer balance y teletransportar a los heridos.



¿Qué ven mis ojos? ¿No serán ésos los muy codiciados tres orbes?



El comunicador nos advierte de una llamada entrante. Y bastante inoportuna.



El capitán Sisko no debería frecuentar tan malas compañías.



El disparo secundario del rifle disruptor es absolutamente terrible.

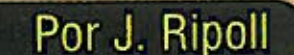


GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 5.995 Pesetas

Como la Navidad o San Valentín, el momento en que se edita alguna superproducción deportiva de EA es una de aquellas citas con el calendario a las que no debes faltar. A veces son trámites engorrosos y otras la puerta de acceso a un mundo mágico de fascinante diversión. ¿Qué será el *NBA Live* de este año? ¿Caspa o magia?

NBA LIVE 2001

Por J. Ripoll



A la vuelta de las vacaciones de verano siempre me veo obligado a limpiar mi habitación y tirar trastos viejos para dejar sitio a las nuevas compras. Hace años ya regalé mi colección de piezas Lego y mis libros de *Crónicas de la Dragolance*, pero todavía me resisto a desprenderme de mis zapatillas Converse con los colores lila y amarillo de Los Angeles Lakers. Me costó tanto hacerme con ellas que sería un crimen no conservarlas.

Es cierto que la NBA ya no es lo mismo, ese glamour hortera tan de los años 80 que irradiaban Magic, Larry, Kareem o Bill Lambeer dio paso al insultante talento de Jordan, Pippen y sus aburridos Bulls. Y después, cuando el resto de equipos se hartó de perder y los de Chicago decidieron irse de vacaciones, la NBA se quedó huérfana, en manos de jugadores físicos que a duras penas saben tirar a media distancia. Aun así, como soy animal de nostalgias, este año he vuelto a pasar la noche del domingo en vela viendo el All Star. He visto a los míos perder por un punto, con tapón a Vince Carter en los últimos segundos incluido. Son casi las tres de la madrugada y la nueva edición de *NBA Live* sigue esperando paciente sobre mi mesa. Ha llegado la hora de que la Conferencia Oeste gane su partido, de sentar en el banquillo a Vince Carter y de recuperar de una vez por todas el sabor del *show time*.

La instalación y el tiempo de carga del juego se han agilizado tanto que ahora no tienes tiempo ni de tomarte un café mientras avanza



cansina la barra de progreso. Mejor será bebérselo disfrutando del video de presentación. Primera novedad digna de destacarse: los de los *NBA Live* anteriores eran francamente prescindibles, pero éste no está nada mal.

Luego aparece un aséptico fondo blanco sobre el que desfilan las mismas opciones de siempre acompañadas por una música hip hop muy familiar. Pronto se puede comprobar que el concurso de mates o la inclusión de la Liga Universitaria siguen siendo utopías y que se sigue imitando lo peor de *FIFA*, su monótono diseño de menús, en lugar de su acertada banda sonora.

Pero centrémonos en lo único que debería importar. Ya casi da comienzo el partido de baloncesto virtual más realista que jamás vieron tus ojos.

Los polígonos que nunca vi

En las animaciones previas, los jugadores se dan ánimos apiñados alrededor del banquillo y desfilan hacia el centro de la pista acompañados por una salva de aplausos. El público



Tim Duncan acordándose de la familia de la CPU tras ser expulsado.

ha humanizado su comportamiento: ahora silban cuando acudimos a la línea de tiros libres si somos visitantes o nos despiden con un deprimente silencio si perdemos en casa.

Ha llegado la hora del salto inicial y que empiece el especta... un momento. ¿Quién lanza la pelota al aire? Nadie. Los árbitros han desaparecido, el sueño de todo presidente de fútbol en nuestro país lo ha hecho realidad EA Sports. Es posible que sin su presencia el partido gane en agilidad, pero pierde toda verosimilitud. Tras un tiempo muerto es el jugador quien conduce el balón de un campo a otro, en los tiros libres la pelota parece estar poseída porque siempre acaba en las manos de quien va a lanzar. Pero no sólo son los árbitros quienes han decidido quedarse en casa: las figuras de cartón piedra encorbatadas que años atrás teníamos como entrenadores han dejado su lugar a una silla vacía. Puede que sea cierto el tópico ese de que sin entrenador se juega mejor, pero yo sigo echándolo de menos. Cosas del insomnio, supongo.

Tanto polígono y tanta textura pueden resultarle indigestos a tu ordenador

Mi primer partido ha terminado y acabo de vencer gracias a un triple magistral de Kobe Bryant contra los Washington Wizards. Derrotar a un equipo tan mediocre no es como para tirar cohetes, pero debo decir en mi defensa que el nivel de dificultad ha aumentado considerablemente. Sin duda éste es el mayor progreso y principal reclamo de *NBA Live 2001*. Los bases contrarios leen mucho mejor los partidos, los pívots no se dejan engañar tan fácilmente y los aleros fintan y se mueven de lado para evitar que les dribles. La única forma de ganar es configurar bien todas las teclas y hacer buen uso de los movimientos especiales de nuestras estrellas.

Aun así, siguen echándose de menos una reproducción más realista del comportamiento de los equipos. Sigue sin verse la diferencia entre el juego ultradefensivo de los Knicks o los Heat y el baloncesto espectáculo de los Kings de Jason Williams. La única diferencia radica en el abuso de juego exterior si su hombre franquicia es un escolta o de lanzamientos interiores si se trata de un pívot.

De todas formas, por todos es sabido que el principal reclamo



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400 MMX; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 · LAN: 2 · Internet: 2

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

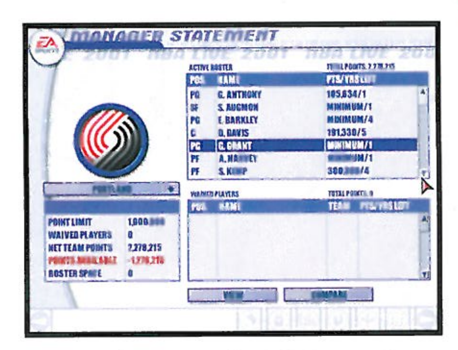
VEREDICTO

Sigue siendo el mejor simulador de baloncesto, pero año tras año se muestra más anclado en el pasado. Parece que EA ya ni siquiera aspira a aportar nada nuevo al género que lidera desde que el tiempo es tiempo. Por eso, el sentimiento que nos invade al jugar a NBA Live 2001 es la nostalgia.

8



Balón al aire... ¿Quién lo lanzó?

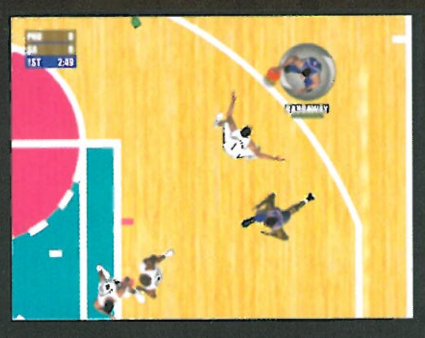


Un menú con todo "lujo" de detalles.



Ataque posicional, es decir, básquet somnífero.

de un simulador deportivo son sus gráficos y es aquí donde esta saga ha volado muy por encima de cualquier competidor. Este año sus creadores se llenarán la boca al hablar de cientos de polígonos nuevos por jugador y texturas aún más realistas. Todo cierto, pero el peaje por la mejora gráfica es excesivo. Con una máquina inferior a los 600 Mhz y una aceleradora de hace ocho meses, el nivel de detalle acaba resultando casi idéntico al de *NBA 2000*. Eso sí, ahora los brazos ya parecen estar unidos al torso por algo más que una camiseta, las manos están perfectamente detalladas y ciertas texturas, como las del asfalto en la pista del uno contra uno, son magistrales. Además las repeticiones y primeros planos se integran de forma más natural en el juego.



La vista que querrían tener todos los entrenadores.



Air Canadá no se decide a colgarse del aro.

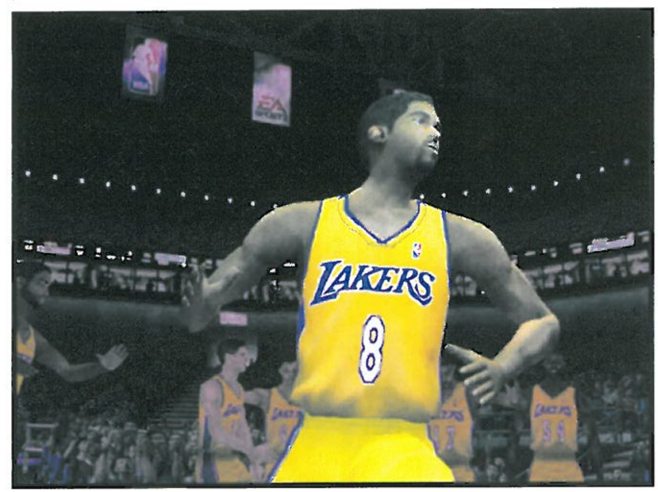
Prórroga

Llega la ahora de indignarse: *NBA 2001* sigue teniendo *bugs*. Y no pocos. Suben al marcador canastas fantasmas, la máquina concede tiros libres adicionales, te señalan campo atrás cuando no lo has hecho... Por otra parte, ya no puede grabarse la partida en pleno juego y las estadísticas que aparecen durante el partido son dignas de la transmisión de un encuentro juvenil de la liga rumana. Y el modo manager sigue siendo un completo fiasco. Ni siquiera la inclusión de un modo franquicia sirve para gran cosa, ya que el límite salarial hace que los traspasos no tengan ningún tipo de lógica.

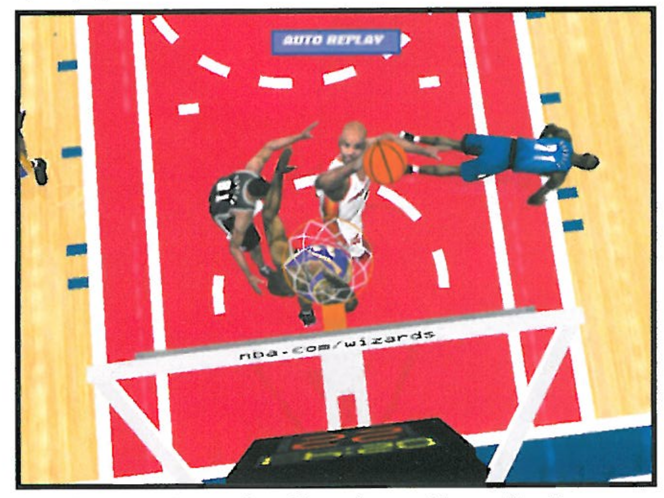
Llegó la hora de la gran pregunta, ¿vale la pena comprarse el juego si uno posee la edición del 2000? Sí, claro que sí. La posibilidad de jugar por Internet mediante IP directa, la IA mejorada o las nuevas y extraordinarias animaciones de los jugadores son un reclamo más que suficiente. Pero todo ello no evita un clara sensación de dejà vú.

Este juego debería ser algo más que una puesta al día con un poco de maquillaje antiarrugas de un clásico que se hace viejo. Un clásico que, dicho sea de paso, sigue siendo el único camino posible para recuperar ese baloncesto espectáculo enterrado entre quilos y quilos de músculo. La ficción sí supera a la realidad.

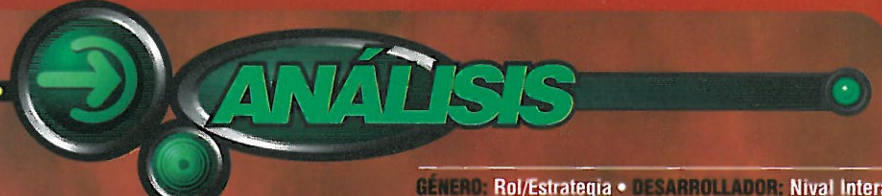
Y ahora será mejor que esconda las Converse, me dé una ducha y coma un poco, que tanto deporte acaba cansando.



Kobe, el único, el mejor. El heredero de Jordan.



Jugadores por los suelos. Mourning y el juego limpio.



GÉNERO: Rol/Estrategia • DESARROLLADOR: Nival Interactive • EDITOR: Ubi Soft • PRECIO: 6.995 Pesetas

EVIL ISLANDS
Curse of the Lost Soul

Zak ha despertado en un templo en ruinas. No se acuerda de nada, pero su instinto de supervivencia le guía hasta un pueblo cercano. De ese lugar partirá la aventura de su vida, un desesperado intento de recuperar la identidad perdida, despachar a un buen puñado de monstruos y acumular algo de oro.

Por S. Sánchez





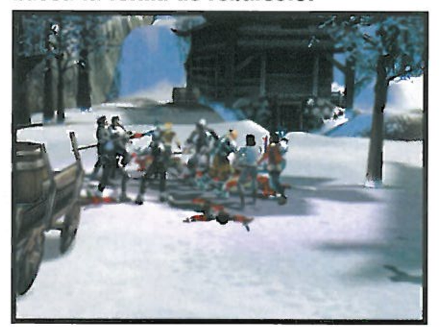
Con *Rage of Mages*, Nival Interactive se apuntó un moderado éxito gracias al acierto con que combinaba rol y estrategia. Ahora llega *Evil Islands*, el juego con el que la compañía moscovita pretende llegar un poco más lejos, aunque, eso sí, por un camino distinto. Se trata sin duda de uno de esos juegos del estilo *Diablo*, es decir, tal vez no el tipo más puro de juego de rol, pero rol a fin de cuentas. Aun así, ya en la primera misión aprendemos que un poco de camuflaje y de sigilo nunca estarán de más en *Evil Islands*, por muy de rol que sea el juego. Tampoco



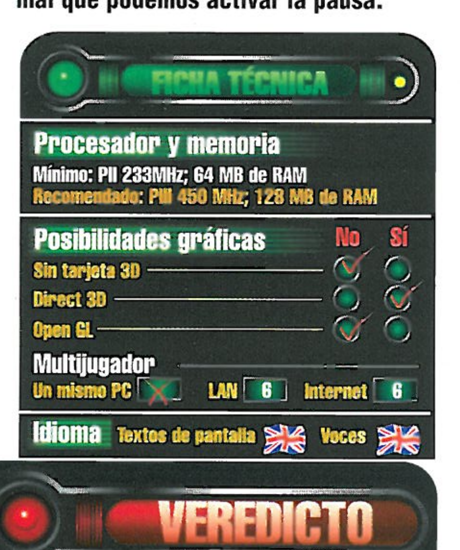
es muy habitual en este género que nuestro personaje tenga movimientos tan variados. Puede agacharse e incluso avanzar a rastras, además de andar y correr. Y en combate dispone de opciones que complementan el clásico ataque principal. Los enemigos pueden ser alcanzados en varias partes de su cuerpo, y nosotros podemos aprovecharnos de ello aproximándonos por detrás en silencio y descargando golpes sorpresa en las zonas en que los daños son mayores. Si alcanzamos una pierna, el enemigo morirá o verá dificultados sus movi-



El oro de los grandes ogros es un apetitoso botín. Matarlos es difícil, así que busca la forma de robárselo.



Parece que estamos rodeados. Menos mal que podemos activar la pausa.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233MHz; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450 MHz; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 6 · Internet 6

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Otro cóctel de géneros, esta vez hecho a base de rol y estrategia. Lo cierto es que ésta es una pareja habitual, pero rara vez funciona tan bien como en este juego. Puede que no vaya a ser una de las estrellas del género, pero su alta jugabilidad y calidad técnica le acercan a las primera posiciones.

7,5

mientos, un golpe en algún brazo lo dejará indefenso y un golpe en la cabeza suele ser letal, sobre todo si el enemigo al que alcancemos es de menor nivel.

Pues sí, han vuelto a elegirnos. Como casi siempre, basta con que superemos un sencillo tutorial para que toda una tribu de ingenuos confíe en nosotros y ponga su destino en nuestras manos. Nuestro personaje se llama Zak, pero sus paisanos prefieren llamarle El Elegido.

La forma de utilizar los hechizos es de lo más tradicional, aunque no tendrás que estar pendiente del maná

En cuanto al mundo de *Evil Islands*, está dividido en tres grandes islas y cada una de ellas consta de varios territorios unidos entre sí por portales. La primera isla tiene un paisaje similar al de las grandes extensiones boscosas del centro y el norte de Europa, otra es un vasto territorio nevado y la última está llena de desiertos con sus nómadas, sus oasis y sus ciudadelas de inspiración árabe.

Las distancias son inmensas, así que puedes contar con largas fases de exploración en las que te verás obligado (sobre todo al principio) a arrastrarte o avanzar en cuclillas, como en *Commandos*, si no quieres que te trituren a la primera de cambio.

Debes tener en cuenta el rango visual de los enemigos y pensar en la mejor manera de pasar desapercibido o atacar por sorpresa. Por suerte, tenemos libertad absoluta para regular la cámara, lo cual facilita mucho el trabajo de ocultación. Además, cuando tenemos a más de un miembro en el equipo, podemos dejar que los combates transcurran en tiempo real o bien pausar la acción, dar las órdenes y seguir jugando. Durante el trascurso de las batallas, una ventana nos ofrecerá información visual de algunos de los participantes y podremos ver cómo las texturas varían según las heridas que se vayan recibiendo.

El componente de rol está presente sobre todo en que cada acción que hagamos nos reportará unos puntos de experiencia que luego podremos gastar en habilidades y en aumentar sus características básicas. Al principio resulta difícil ganar experiencia porque nuestra debilidad hace poco recomendable que entremos en combate, así que las posibilidades de acumular puntos suelen limitarse a los que ganas por completar las misiones.



Desearás equiparte con una de éstas lo antes posible.

Salud y dinero

En *Evil Islands* no podremos crear nuestro personaje ni elegir su clase, entre otras cosas porque la historia transcurre en torno a Zak, un chico polivalente que puede hacer de todo. Entre sus habilidades básicas están el ataque sorpresa, el robo de objetos y hasta un par de hechizos. Cuando consigamos puntos de experiencia podremos invertirlos en alguna de las habilidades adicionales que creamos necesaria, Hay una lista enorme para elegir, así que raramente echaremos de menos alguna.

Para la compra de objetos nuevos podremos



La experiencia te sirve para conseguir habilidades y hechizos.



Un dragón. Aléjate de su aliento de fuego, al menos al principio.

usar el dinero conseguido en recompensas o el que robemos a nuestros enemigos. Y hasta podemos vender las pieles de los animales que cacemos. Al principio nuestro dinero sólo nos permitirá comprar cosas francamente prehistóricas, aunque el juego permite solicitar objetos a la carta, es decir, tomando como base un objeto estándar, tenemos la opción de pedirle al comerciante que nos diseñe ese objeto con un determinado material y hasta podemos añadirle algún conjuro.

Aunque al principio el juego resulta poco espectacular y más bien táctico, existe una enorme cantidad de armamento, desde grandes hachas de acero hasta armaduras pesadas con las que por fin nos atreveremos a enfrentarnos a quien sea. La forma de seleccionar los hechizos y lanzarlos es de lo más tradicional, aunque por suerte no vamos a tener que estar pendientes del maná, ya que aquí lo único que se gasta es estamina, es decir, energía, que se recupera rápidamente al poco que estemos un momento parados.

Cuando acabes las 80 misiones (más de 100 horas de juego), te queda la opción de reunir a un grupo de amigos y dirigirte al modo multijugador para hacer poco más o menos lo mismo, pero con personajes guiados por seres humanos como compañeros de aventura.



Éste parece un buen momento para usar el hechizo de curación.



Los efectos climáticos son en tiempo real y tú no dispones de parte meteorológico.

LA MAGIA DEL PASADO

Hasta ahora el historial de Nival Interactive se limitaba a *Rage of Mages* y su secuela. *Evil Islands* ha heredado de estos dos títulos una ambientación similar y la voluntad de combinar rol y estrategia.

Rage of Mages

Apareció en 1998, y fue presentado como un tipo de juego casi inédito hasta la fecha. En él, cada mago tenía en su poder una isla cuyo tamaño dependía del poder del mago en cuestión. El objetivo era penetrar en la isla más poderosa, custodiada por el gran mago Skrakan.





Rage of Mages II: Necromancer

El éxito de *Rage of Mages* propició que sólo un año más tarde apareciera la segunda parte. Más que mejoras técnicas, aportaba una historia algo más compleja basada en el enfrentamiento entre druidas y nigromantes. Además, mejoraba el modo multijugador con misiones cooperativas.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Novalogic • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 7.450 Pesetas

DELTA FORCE LAND WARRIOR

Por G. Masnou

Los voxel son guerreros. O al menos ésa es la impresión que le quedaba a uno después de contemplar los pixelados paisajes de los dos primeros Delta Force. Ahora Land Warrior ofrece un completo lavado de cara que incluso nos permite utilizar nuestras amadas tarjetas 3D. Acción táctica en los más recónditos lugares del planeta.

Los Delta Force son, sin duda, el único colectivo profesional que puede competir en eficacia con la redacción de *Game Live*. Nosotros analizamos juegos y ellos recorren el planeta realizando acciones antiterroristas de alto riesgo. A nosotros nadie nos dedica un juego y a ellos sí. Y no uno, sino tres, porque Novalogic se ha especializado en esta unidad especial y ha desarrollado en su honor toda una saga de juegos de acción táctica al estilo *Rainbow Six*.

Land Warrior es la tercera entrega y la continuación de *Delta Force 2*, un juego de guerra que alcanzó altas cotas de realismo gracias al asesoramiento de un equipo de militares. Si jugaste a los *Delta Force* anteriores, lo más probable es que te sorprenda la calidad de las capturas de éste. Parece que la serie ha dado un importante salto cualitativo en cuanto a gráficos y, aunque ésta fuese la única novedad, ya justificaría que le dedicásemos un análisis de cuatro páginas.

La forma de jugar viene a ser la misma de siempre: empieza la misión y debes buscar una posición ventajosa en algún lugar elevado, echar un vistazo a tu entorno con el modo francotirador, limpiar la zona y seguir adelante. El juego sigue respondiendo a la lógica de "un disparo, un muerto". Y vuelve a aplicarla de forma estricta, demostrando de nuevo que la IA del juego no está mal pero dista mucho de ser brillante.

Éste es un punto delicado. Es tan evidente que la IA suele ser uno de los puntos débiles de los juegos de este tipo que ya casi tendemos a conformarnos con cualquier cosa. La serie *Delta Force* no es de las peores en este aspecto, pero podría llenarse una revista detallando sus defectos. El más evidente es el que atañe al campo de visión de los enemigos: tú los ves pero ellos rara vez te ven. A veces basta con que pasees por el escenario localizando enemigos en la lejanía y elimi-







Cuando perteneces a los Delta Force, tu agitada vida transcurre entre rifles, transmisores y rehenes.

Cuando resulta tan fácil ver sin ser visto el juego empieza a parecerse a una variante virtual del tiro al pato.

Land Warrior es un juego gráficamente superior y mucho más fácil que Delta Force



Muchas de las misiones empiezan a bordo de un helicóptero.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 50 Internet 50

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO



Si disfrutaste con los dos primeros Delta Force, éste también te gustará: es casi exactamente lo mismo. Ni siquiera podemos hablar de secuela en sentido estricto. Es lo de siempre, pero con una tecnología (léase aceleración 3D) que permite que tenga mucho mejor aspecto.

7

nándolos tranquilamente con tu rifle de francotirador. Tus compañeros de equipo tampoco son ningunas lumbreras. Se supone que deben servir de alguna ayuda, pero en una de las misiones de *Land Warrior* no me duraron más de dos minutos, ya que ignoraron mis instrucciones y echaron a correr despreocupadamente, cruzándose entre mis armas y las del enemigo. Nada de esto sucedería jamás en la realidad.

Pero la principal diferencia entre el *Delta Force* original y éste es que la secuela es mucho más fácil, incluso una vez llegas a las misiones más avanzadas. Los desarrolladores deben haber pensado que *Delta Force* no acabó de convencer en parte por las escasas facilidades que daba al jugador y ahora optan por ofrecer una serie de ventajas (en mi opinión excesivas) respecto a los enemigos controlados por el ordenador. A ti te bastará con un tiro para eliminar a tus rivales, pero estos raramente te alcanzarán aunque disparen primero. Y si lo hacen, lo más probable es que no mueras. Tal vez por eso ha aumentado el número de enemigos. Ahora hay tantos que abarrotan los niveles sin apenas sentido del equilibrio.

También existen pequeños problemas al guardar la partida. Puedes grabar en cualquier parte de la misión utilizando tres ranuras vacías, pero al cargarlo de nuevo puede ocurrir que toda tu munición vuelva a estar al máximo. Todo un detalle, pero mucho me temo que estas cosas no deberían ocurrir.

Bonito sí es

La pregunta obvia es si *Land Warrior* alguna mejora con respecto a sus predecesores. Y sí, la tiene. Pero sólo a nivel gráfico. El motor del juego ha sido actualizado y ahora es compatible con la mayoría de las tarjetas actuales. Los escenarios son magistrales y tan amplios como permite la tecnología del voxel. Han desaparecido los enormes píxeles que tan mal efecto causaban en las anteriores entregas. Si a esto le añades aceleración 3D y unos decorados interiores magníficos, el resultado final no puede ser mejor. Los personajes, los modelos de las construcciones y los vehículos cumplen con creces, aunque siguen sin haberse resuelto los casi constantes problemas de *clipping*. Estos desagrada-



No lo derribes. Es un helicóptero aliado.

Un día cualquiera en Egipto

Estos consejos van a hacerte falta para dar buena cuenta de los desdichados que te saldrán al paso en los primeros minutos de Land Warrior.



1 No te quepa duda. A pesar de su humilde aspecto, la pistola es un arma muy precisa y eficaz en las distancias cortas.

2 El típico enemigo agazapado detrás de una caja. La mayoría de objetos de Land Warrior se pueden destruir, así que utiliza el AT4 contra la caja.

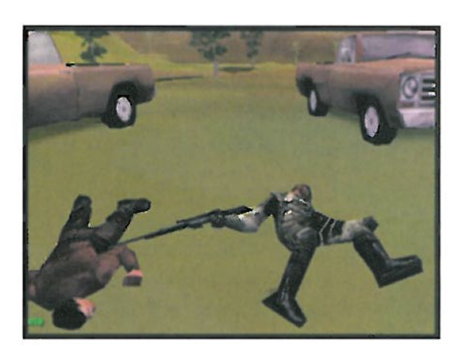




3 ¿Dos, tres o más enemigos? No hay problema, usa la granada de desfragmentación y no habrá bicho viviente que se atreva rechistar.

4 Como en cualquier Delta Force que se precie, antes de avanzar es preferible limpiar la zona con el rifle con mira telescópica.





Un rehén ha muerto y la misión ha fracasado. ¿Cómo? ¿Que no has grabado la partida?



En Novalogic saben las cosas que nos gustan. Y la PSG-1 es una de ellas.

bles "efectos de recorte" se acentúan de manera alarmante cuando utilizas la perspectiva en tercera persona. Mira alguna de las imágenes y verás a lo que me refiero.

Esos benditos trastos

En cuanto al armamento y la tecnología punta, el primer objeto y seguramente él más importante es el GPS, un artilugio metálico que ofrece en tiempo real información sobre la posición exacta del enemigo. Tal vez al principio te resistas a usarlo, pero a la larga resulta básico para idear los movimientos de la tropa, estudiar el escenario y localizar los principales objetivos. La segunda novedad más importante de *Land Warrior* es el OICW, un nuevo rifle de asalto terriblemente eficaz y que sólo se puede utilizar a larga distancia. Este armatoste también incluye un lanzagranadas de lo más destructivo.

Es probable que una vez hayas completado la muy asequible partida para un solo jugador te apetezca probar la modalidad más popular de la serie *Delta Force*: la opción multijugador. Su servidor NovaWorld permite la participación simultanea de hasta 50 jugadores e incluye una gran diversidad de modalidades de juego. Dispones de un *deathmatch*, un *deathmatch* por equipos, un modo de captura de bandera, o un *The King of the Hill* (el rey de la colina). Y aquí es donde realmente se agradece la incorporación de distintas especialidades (francotirador, artillero...).

Debo admitir que nunca me ha apasionado la saga *Delta Force*. Ni el juego original, ni su dudosa segunda parte. En mi opinión, su IA a veces parece a la altura de un juego de Spectrum, le sobran deficiencias técnicas y es evidente que su motor gráfico está algo desfasado. De todas formas, *Land Warrior* ha conseguido que por vez primera me divierta con uno de los juegos de la serie. Los problemas esenciales siguen sin resolverse del todo, pero Novalogic ha conseguido que se noten un poco menos y que *Delta Force* sea, por fin, un producto a la altura de las exigencias de aquellos que derraman una lágrima cada vez que se acuerdan de *Hidden & Dangerous*. Además, pese a lo que puedas creer a causa de las capturas, el juego saldrá en España totalmente traducido.



Cuando la OICW entra en acción, se acumulan montañas de metralla.



Así no se derriban helicópteros. Prueba con el lanzacohetes.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Software 2000 • **EDITOR:** Virgin Interactive • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

PIZZA CONNECTION 2

Después de muchos años controlándolo casi todo, desde la prostitución a las carreras de caballos, **la mafia italiana ha vuelto a sus orígenes**. Ahora controlan el negocio de las pizzas, así que, **si tienes hambre, será mejor que hagas el encargo por teléfono** y no te separes de tu PC.



Ha llegado el día de la inauguración. Asegúrate de que todo está listo para empezar el negocio.

Por J. Font

Probablemente ni te atreverías a comerla, pero la gente que visita tu restaurante es un poco esnob.





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D — Sí
Direct 3D — No
Open GL — No

Multijugador
Un mismo PC — No | LAN — No | Internet — No

Idioma Textos de pantalla: Español | Voces: Español

VEREDICTO

Controlar un imperio es mucho menos divertido cuando tus súbditos llevan delantal y tus ciudades son de orégano y alcaparras. Hay momentos en que tiene incluso gracia, pero ni siquiera tanta como cuando le rompes la tibia a un contrario jugando a *PC Fútbol*.

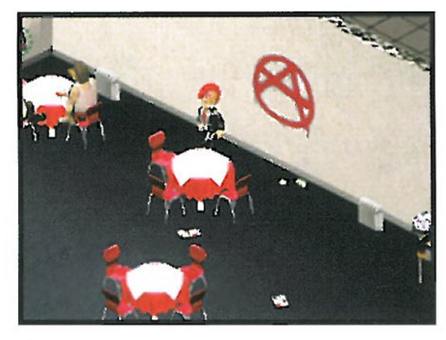
5

Suponte que acabas de abrir la nevera de tu piso de soltero y ¡horror! está vacía. Vaya, la situación es grave, pero aún no hay motivos para deseperarse. Podrías llamar a tus padres y decirles que les echas mucho de menos y has decidido ir a comer con ellos. O conservar la dignidad, bajar al buzón y coger algún folleto de pizza a domicilio, esa solución de urgencia ideal para ataques de bulimia, noches de fútbol o sesiones continuas de vídeo.

Aceptémoslo, te gusten o no, las pizzas son necesarias. Tú lo sabes, yo lo sé y en Software 2000 lo saben. Esta compañía de desarrollo ya avanzó en su día una tesis revolucionaria que ahora tiene continuidad en *Pizza Connection 2*: quien domine las pizzas, dominará el mundo. Se trata de crearte un emporio pizzeril partiendo de la nada. Además de montar restaurantes, contratar personal y empezar a ganar dinero, en *Pizza Connection 2* deberás encontrar la forma de atraer clientes y eliminar a la competencia, aunque para ello tengas que adoptar métodos tan poco dignos como los paquetes bomba.

Pero vayamos por partes. Montar un restaurante no es cosa fácil. El sector es muy competitivo y bastará con que des un par de pasos en falso para que te sitúes al borde del abismo. Tener al cliente satisfecho es tu primer objetivo, así que deberás hacer un esfuerzo de creatividad para idear nuevas pizzas, ambientar el local, ofrecer lo que otros no ofrecen... Puede que añadir a tus pizzas ingredientes como serpientes, hormigas y saltamontes (no es broma, puedes hacerlo) o especializarte en pizzas vegetarianas se revelen como muy eficaces estrategias culinarias.

Son muchos los elementos que pueden encumbrarte o hundirte en la miseria. Necesitarás una infraestructura sólida y asegurarte de que el suministro de productos sea rápido y fiable para que nunca falte de nada.



Una gamberrada a tiempo puede hacer que tus rivales se hundan y sus clientes acaben en tu restaurante.

Claro, siempre puede resultarte tentador ahorrar algo de dinero contratando los servicios de los peores distribuidores de la ciudad. Si tus clientes tienen paladares de fieltro, no habrá ningún problema, pero no esperes que tu pizzería se convierta en el paraíso del gourmet.

Puede que seas un monstruo de la gestión y consigas desbordar a la competencia a base de sentido comercial y buenas ideas, pero si eso no ocurre, siempre queda la opción de recurrir a métodos un poco más expeditivos.

¡Mamma mia!

Como todo mafioso, necesitarás un cuartel general. Desde allí podrás contratar vigilantes y, más adelante, mensajeros que se acerquen al restaurante de la competencia a dejar algún «regalito». Si nada de esto resulta demasiado eficaz, puedes contratar gamberros que se dediquen a destrozar restaurantes rivales o ponerte en manos de gángsteres profesionales. Llegado este punto, el juego empieza a ganar en interés, ya que hasta aquí todo se habrá limitado a pelearte con una interfaz atiborrada de gráficos, tomar decisiones de tipo gastronómico o descubrir nuevos ingredientes.

Uno de los problemas de este juego es que, aunque el escenario ocupa la mayor parte de la pantalla, tú sólo puedes interactuar con la interfaz del margen derecho, siempre llena de gráficos y números. Aun así, te conviene observar las idas y venidas (en tiempo real) de tus clientes y estudiar sus reacciones. Tampoco faltan errores molestos, como por ejemplo que no puedas seleccionar directamente algunos locales porque quedan escondidos detrás del resto de los edificios, un defecto del que hay que culpar a la perspectiva isométrica con cámara inmóvil.



La competencia del servicio y unas buenas medidas de seguridad son esenciales para que el negocio prospere.

Estudia la clientela para sacarles el máximo de pasta.

Cae la noche. Ha llegado el momento de perpetrar alguna que otra fechoría.

Si no puedes derrotar a la competencia a base de gestión, deberás recurrir a métodos expeditivos

Aunque la acción se desarrolla en diferentes ciudades, no hay grandes diferencias entre los escenarios de unas y otras. Ni siquiera cambian los horarios, por mucho que, como todo el mundo sabe, no sea lo mismo intentar encontrar un restaurante abierto pasada la medianoche en Londres que en Madrid. El lento y excesivamente complejo desarrollo de los acontecimientos sólo te servirá para entender por qué siempre que encargas una pizza llega tarde. Por desgracia, te habrán salido legañas antes de que la cosa empiece a ponerse divertida.

La mayor parte del juego deberás dedicarte a cosas tan poco trepidantes como crear nuevas pizzas que seguramente serías incapaz de comerte.



PERROS CALLEJEROS

Ver un juego de gángsteres no del todo convincente nos ha hecho añorar un poco más el casi olvidado *Street Wars*, un juego desarrollado por la compañía británica Studio 3. Se trataba de luchar por el control de los bajos fondos de una ciudad muy bien recreada. Podías crear todo tipo de edificios y utilizar cualquier método contra la competencia. Todo ello en tiempo real y hasta delante de la policía, siempre que hubieses tomado la precaución de sobornar a los chicos de la gorra y la placa.

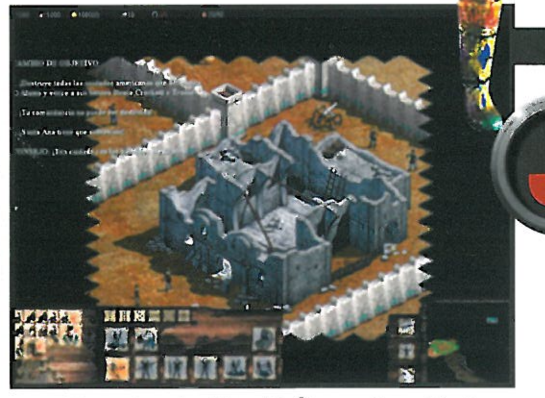
GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Data Becker • **EDITOR:** Data Becker • **PRECIO:** 5.995 Pesetas

AMERICA

No peace beyond the line!

Una de indios, mexicanos, desperados y vaqueros. Y no hablo del argumento de una película de John Wayne, sino del nuevo juego de estrategia de Data Becker. Vamos a ver, estos tipos ¿no se merecerán una colleja por insistir en una fórmula que está más muerta que los discos de vinilo? ¿O **tal vez lo que merecen es una oportunidad**?

Por G. Masnou



El asalto al mítico El Álamo. Los objetivos están indicados en la parte superior izquierda.

Juegos de estrategia en tiempo real hay muchos y de muy diverso pelaje, pero a pesar de la avalancha de títulos de este género, todavía echábamos de menos uno ambientado en el Viejo Oeste. La encargada de llevar adelante tan ¿original? concepto no ha sido una compañía americana, sino la alemana Data Becker. Seguro que los miembros de su equipo de desarrollo se han repasado de cabo a rabo la filmografía del maestro John Ford, pero su Oeste no sólo se inspira en el de Hollywood, ya que todas las misiones se basan en hechos históricos.

El juego nos traslada a la América fronteriza entre 1820 y 1890. Podremos combatir en la piel de un indio, un desperado, un guerrillero mexicano o un soldado americano. Como en todo buen juego de estrategia, se trata de acumular madera, oro y alimentos, crear bases, aumentar tu ejercito y, naturalmente, cumplir con los objetivos de cada misión. Nada que no hayas hecho antes un montón de veces.

Érase una vez en América

Todas las misiones empiezan igual, con un soporífero discurso a cargo del cabecilla del grupo que sirve para informarnos de los objetivos a realizar y, de paso, debilita un poco más nuestra confianza en el ser humano. Si aceptas un consejo de amigo, sáltate esta parte. Sin complejos. Más adelante ya tendrás la oportunidad de enterarte de qué es lo que debes hacer de forma mucho más concisa. Discursos al margen, lo que más molesta en *America* es la falta de una mínima coherencia argumental que dé continuidad a las misiones. En una asaltas una diligencia y en la siguiente defiendes El Álamo. Al menos tus objetivos suelen ser lo bastante concretos como para que nunca vagues por el escenario con la molesta sensación de no saber qué hacer.

America tiene una curva de dificultad gradual y ascendente que hace que los primeros niveles sean casi un paseo militar y los últimos un intento de escalar el Everest sin oxígeno y en camiseta. Por mucho que progreses, acumules y construyas, la maldita CPU siempre está un peldaño por delante. Da igual



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: P 266; 64 MB de RAM

Recomendado: P 300 MMX; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

A pesar de sus evidentes limitaciones, *America* va a divertirte porque te llevará de vuelta a la época en que ETR de primera o segunda generación como *Warcraft II* y *Command & Conquer* dominaban las listas de ventas de medio mundo. Eso sí, desactiva tu sentido crítico e intenta no darte cuenta del nivel casi subterráneo de su IA.

6



Un día tranquilo en el poblado indio. Los hombres recogen madera para construir nuevas armas.


Las empalizadas son muy difíciles de penetrar si no tienes cañones.


Los americanos son buenos tipos, aseados, sensatos y corteses. Y se enfrentan a jaurías de apestosos bárbaros.

si alcanzas el máximo de 100 unidades, la máquina del demonio siempre tendrá más que tú. O al menos esa es la sensación que tendrás durante todo el juego.

Historias de la frontera

Otro elemento destacable de *America* es que los aspectos más puramente tácticos están muy bien trabajados. Por ejemplo, debes mantener al cabecilla de tu pueblo vivo durante toda la misión, y eso condiciona tu forma de plantear los combates. Las armas también están equilibradas según criterios bastante sensatos: la caballería aplasta a la infantería y los tecnológicamente inferiores indios cuentan con hechizos como los de protección, vista de águila o la poderosa danza del rayo, que disminuye la energía vital de sus enemigos.

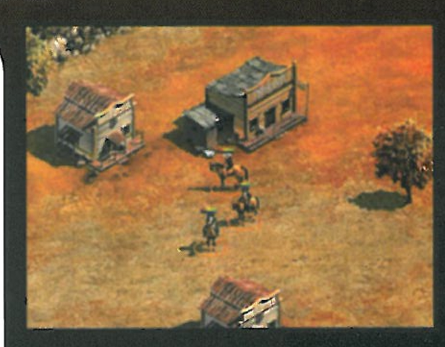
El funcionamiento general es muy parecido al del primer *Command & Conquer*. Para que te hagas una idea, los personajes o estructuras no pueden conservarse de una misión a otra, no se pueden construir todos los tipos de edificios en una misma misión, por muy avanzada que sea, y en algunas misiones sólo se puede vencer si el líder acompaña a las tropas en la batalla. La presencia de cuatro pueblos diferentes y la variedad de las misiones son los elementos que garantizan que el juego resulte bastante menos repetitivo que *Command & Conquer*.

El funcionamiento general es muy parecido al del primer Command & Conquer

De todas maneras, *America* es un título lastrado por una de las IA más lamentables que recuerdo. En este juego, la línea recta entre dos puntos nunca es el camino más corto. Si las formaciones deben recorrer grandes distancias, no dudes que seguirán la peor y más rebuscada de las rutas posibles.

El apartado gráfico del juego es, en cambio, notable. *America* permite resoluciones de 1.024x768, lo que se traduce en que las unidades y las estructuras sean muy detalladas y se vean francamente nítidas incluso en un enorme monitor de 19 pulgadas. La cosa baja unos cuantos enteros en lo que se refiere al aspecto sonoro. ¿No resulta un tanto extraño que suene igual el disparo de una pistola +1 que el de un rifle +2?

Es una pena: *America* podría haber sido un notable juego de estrategia. Hay montones de misiones distintas (30), unidades diferentes, un argumento basado en hechos reales... Pero su nefasta IA, sus repetitivos escenarios y su preocupante falta de ideas originales harán que te sea muy difícil disfrutarlo si ya has catado clásicos como *Starcraft* o *Homeworld*.


Tres forajidos se disponen a armarla ante las mismísimas narices del sheriff.


Los discípulos de Emiliano Zapata defienden el poblado del ataque de una horda de desperados.

IA, una cuestión aparte

America **tiene el mismo inconveniente que la mayoría de juegos de estrategia actuales: la estupidez congénita de las unidades que participan. Por ejemplo, acabas de mandar a una mujer mexicana a cortar troncos de madera. Todo parece funcionar de maravilla, hasta que al cabo de un rato descubres que la mujer se ha pasado los últimos diez minutos sin hacer nada. Esto también ocurre muy a menudo cuando ordenas a las unidades recorrer distancias muy largas. Sin saber cómo, se quedan inmovilizadas en medio de la nada. ¿IA? Seguimos buscándola.**

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Akella • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 6.995 Pesetas

AGE OF SAIL 2

Algunos imperios se construyen desde el mar, y no precisamente intentando vaciarlo con un cubo. La compañía rusa Akella sigue buscando la inspiración en los siete mares, pero su **juego de estrategia histórica no acaba de llegar a buen puerto.**

Por J. Font

Dicen las crónicas que hace mucho tiempo, cuando la escritura era un invento reciente y los brontosaurios dominaban la Tierra, el sol no se ponía en el imperio español. Pero luego llegó un tal Nelson, de profesión almirante, y mandó el Santísima Trinidad con sus 118 cañones al fondo del mar. Eso pasó hace la friolera de casi dos siglos y el caso es que la España imperial no ha vuelto a levantar cabeza.

Los rusos, otros que también andan algo resentidos por la pérdida de su imperio, se han animado a dar su versión virtual del histórico desastre de la Armada española. Y no sólo eso, también recrean muchos otros capítulos de la historia marítima de Europa entre los siglos XVI y XIX. La cosa va de navíos, de grandes batallas navales y de altas dosis de estrategia, así que no es de extrañar que el juego sea difícil. Para que te hagas una idea, ¡se trata de navegar a vela y hundir flotas rivales sin ayuda de misiles!


Encontrarás batallas divertidas, aunque hacerte con el control de los navíos no es nada fácil.

Por ahí sopla

Age of Sail 2 es la prueba palpable de que no hace falta nada que vuele ni nada teledirigido para conseguir una buena batalla. Aquí encontrarás muchas y muy variadas, todas ellas agrupadas en campañas más bien cortas y protagonizadas por los almirantes más famosos.

Un cuanto empieces la partida, te verás inmerso en un complejo juego de tácticas navales. Como se trata de veleros, debes empezar por decidir en qué dirección navegas. El siguiente paso es ocupar a tus marineros para que no permanezcan ociosos y las tareas de a bordo estén cubiertas. Después, deja que el viento infle las velas y navega en pos de tus objetivos de campaña.

No tardarás mucho en verte involucrado en alguna escaramuza, aunque antes deberás

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

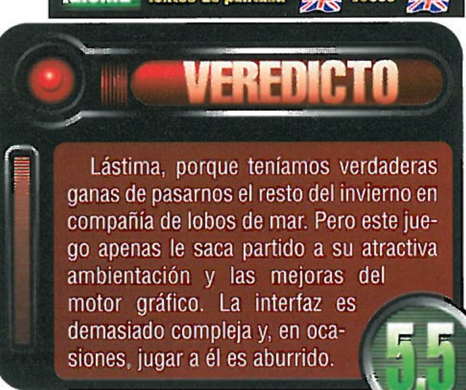
Multijugador
Un mismo PC: 2 · LAN: 16 · Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Lástima, porque teníamos verdaderas ganas de pasarnos el resto del invierno en compañía de lobos de mar. Pero este juego apenas le saca partido a su atractiva ambientación y las mejoras del motor gráfico. La interfaz es demasiado compleja y, en ocasiones, jugar a él es aburrido.

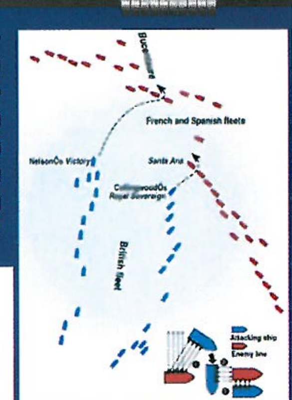
5,5


Llevas la vela hecha unos zorros. Con un buen zurcido...


Puedes decidir las labores de la tripulación desde esta ventana.

¿Por qué perdimos jugando en casa?

En noviembre de 1805, Nelson dio por clausurado el imperio español hundiendo su flota en Trafalgar. En esta histórica derrota, nuestros tatarabuelos fueron de la mano de los franceses de Napoleón. Un almirante francés, un tal Villeneuve (no confundir con el piloto canadiense de Fórmula 1), adoptó la estrategia de disponer los navíos casi en línea, con lo que Nelson pudo atacarlos lateralmente dividiendo su flotilla en dos. Resultado: Gran Bretaña 5, Coalición franco-española 0.



seleccionar las armas y disponer a tus marinos. No olvides factores como la dirección del viento o los ángulos de disparo, que suelen ser limitados. Manejar el barco en pleno combate no es tarea fácil, ya que debes arriar velas, corregir la dirección, realizar lentas maniobras de aproximación para el abordaje... Además, en momentos determinados se hace necesario redistribuir tus unidades.

Cuando los combates ganan en complejidad y son flotillas las que se enfrentan entre sí, puedes automatizar algunas de las funciones o utilizar la pausa (esta opción es mucho más recomendable, ya que las nociones de estrategia elemental de la IA dejan mucho que desear).

Tela marinera

Akella ha utilizado el motor gráfico Storm, que ya había desarrollado para *Sea Dogs* y que es capaz de mover hasta 60 navíos al mismo tiempo. A pesar de ello, los escenarios han pasado a 3D, así que el mar ya no es una superficie rígida y los barcos son mucho más detallados que en la anterior entrega. La cámara te permite moverte por todo el escenario y bajar donde está la acción para ver de cerca lo que ocurre durante el combate. Esta libertad de vistas te permite buscar en cada momento el mejor ángulo para seguir la acción o trazar de forma más precisa el movimiento de tus naves. Para dar más realismo al juego, se han incluido transiciones día-noche y climatología variable que afecta el rendimiento de los barcos y su tripulación.

Como resultado de todos estos cambios, el juego ha ganado en realismo, aunque se ha quedado a medio camino en lo que se refiere a interés. Su desarrollo pretende ser en tiempo real, pero lo cierto es que se acerca bastante al sistema de turnos. Manejarse con la interfaz en tiempo real es todo un quebradero de cabeza. Puedes ralentizar al máximo la velocidad del juego, pero es más útil detenerlo y acelerarlo cuando las órdenes están dadas. Tampoco es muy práctica para dar órdenes en grupo, ya que puedes crear flotillas, pero que obedezcan tus órdenes y actúen de forma coordinada ya es otro cantar. Akella se ha tomado la molestia de mejorar el juego considerablemente pero sigue siendo evidente que le falta algo de chispa. *Sea Dogs* funcionaba aceptablemente porque tenía elementos de rol que en *AoS 2* han quedado del todo diluidos. Entre nosotros, a menos que formes parte de la hermandad de la pata de palo y eches de menos tus tiempos de aventura en alta mar, es muy probable que este juego te aburra. No es malo, es... Pues eso, aburrido.

El juego se desarrolla en supuesto tiempo real, aunque se acerca bastante al sistema de turnos



Llega el momento de hinchar los pulmones y gritar con saña: "Al abordaje".



La vista alejada te permite decidir mejor tus tácticas de combate.



El modelado de los barcos incluye todo tipo de detalles.

El barco anda un poco escorado. Demasiado hierro en la proa.

Amanece sobre el Mediterráneo. Cosas de las transiciones día noche.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Virgin Interactive • **EDITOR:** Virgin Interctive • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

HEIST

Sé de buena tinta que Sánchez estuvo a punto de presentar su **dimisión como analista** cuando comprobó que, una y otra vez, era incapaz de superar el primer nivel de *Heist*. **Y ahí entré yo**. Vistos los resultados, creo que debería habérmelo pensado dos veces.

Por G. Masnou



Dejémonos de romanticismos ingenuos: la de ladrón, aunque sea de guante blanco, debe ser una de las peores profesiones posibles. Te juegas el físico, pasas el día ocultándote y dedicas los siete días a la semana a frecuentar antros de mala nota y juntarte con individuos de dudosa catadura moral. ¿Qué clase de aureola romántica puede tener eso?

Pero claro, como argumento para juego de PC, esto del latrocinio con estilo suele dar mucho de sí. La originalidad de *Heist* es que se centra en explorar la faceta de estratega que se le supone a todo buen ladrón.

A Dios pongo por testigo...

Esta vez, tu alter ego virtual es un tipo que ha sido condenado a quince años de prisión por el asalto de un tren de mercancías. Un tal Coronel (no confundir con Font, nuestro coronel particular) te libra del trullo y todo lo que te pide a cambio es que te unas a un equipo de "profesionales" a los que piensa encargar un "trabajillo delicado".

Luego empiezan a sucederse misiones con una estructura común: primero el Coro-

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 32 MB de RAM
Recomendado: P III 500;128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés



Heist tiene defectos tan graves que es imposible no calificarlo como flojo. Aun así, es original y muy adictivo. Reconozco que llegó a desesperarme, pero me mantuvo un montón de horas con la nariz pegada al compatible. Y eso es una cualidad que merece ser valorada.

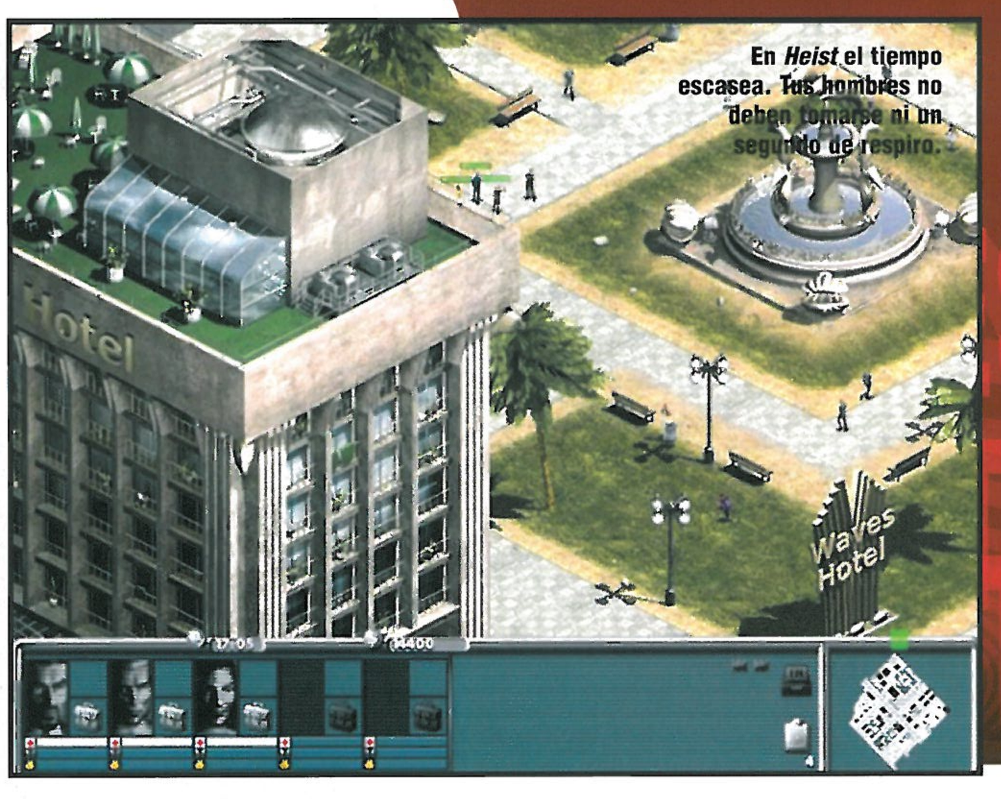
5,5



¿Alguien es capaz de distinguir a nuestro protagonista? Yo tampoco.


Algo ha fallado. No preguntes y escapa mientras puedas.


Los recuadros de la parte inferior de la pantalla muestran el estado del equipo.



En *Heist* el tiempo escasea. Tus hombres no deben tomarse ni un segundo de respiro.

nel te informa de cuál es el objetivo (aunque no siempre te da toda la información que necesitarás) y luego te pones en marcha. A medida que avanzas, van apareciendo nuevos objetivos sobre los cuales no has recibido instrucciones, así que te verás obligado a improvisar, como hacen los verdaderos artistas del crimen.

Puedes contratar todo tipo de chusma, incluidos *hackers*, asesinos, pandilleros, listillos o veteranos. Cada uno destaca en alguna modalidad y tu reto es conseguir que estas habilidades se complementen de la mejor forma posible. En cuanto a los objetos necesarios, deberás seleccionar muy bien qué compras, porque el instrumental delictivo se cotiza muy al alza en este juego y el dinero es difícil de ganar.

En la variedad está el gusto

Decir a qué género pertenece *Heist* no es tarea fácil. Al principio viene a ser un juego de estrategia en el que se intercalan secuencias de acción y aventura y en el que no pararás de mover el ratón por todas partes. Pero tampoco le faltan momentos de *arcade* frenético, como los tiroteos en que te verás envuelto cuando te descubra la policía.

La IA y el mal calibrado nivel de dificultad le juegan una mala pasada a este título

Aun así, no vayas a creer que *Heist* es un *Thief: The Dark Project* moderno, isométrico y más dinámico. Ése sería su ideal, pero lo cierto es que se queda bastante lejos de él. Para empezar la IA, uno de los pilares básicos de cualquier juego táctico que se precie, deja mucho que desear. Da igual lo acertadas y precisas que sean las órdenes que des, tus mercenarios tienden a ir por libre. Y la acción es aún peor, ya que para disparar debes situar el cursor encima del objetivo y eso es casi tan difícil como enhebrar una aguja después de tomarte unas cuantas cervezas de más.

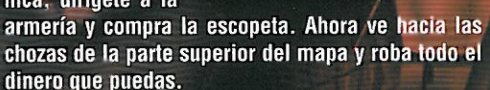

Esto es publicidad indirecta y no lo de Bill Gates.

Y lo que merece mención aparte es el desproporcionado nivel de dificultad. Los límites temporales hacen que debas acabar las misiones casi antes de empezarlas, la barra de presión policial no disminuye ni a la de tres y es casi imposible manejar tu inventario sin que las fuerzas del orden se den cuenta de ello. Vamos, que es difícil. Mucho. Tanto, que incluso a mí (sí, A MÍ) me ha costado un esfuerzo exagerado completarlo. Y aún no me he repuesto.

Es una pena, porque juegos con este concepto no se ven todos los días. Hubiese bastado con una IA correcta, unos gráficos algo más aceptables, más opciones de movimiento y un nivel de dificultad terrícola para que este juego pudiese disfrutarse de verdad.

TODO UN INFIERNO

El primer nivel de *Heist* se las trae, así que aquí tienes las claves para superarlo (toma nota, Sánchez).



1 Tras recibir la llamada telefónica, dirígete a la armería y compra la escopeta. Ahora ve hacia las chozas de la parte superior del mapa y roba todo el dinero que puedas.

2 Ve a la tienda de electrónica y compra la ganzúa, la palanca de acero y el bote de pintura. En la armería hazte con la Beretta y en la ferretería con las tenazas.

3 Tus próximos objetivos son la farmacia, la ferretería y la estación, donde podrás reunir dinero suficiente como para reclutar a uno de los dos especialistas Nerdleigh o Grant Hill.

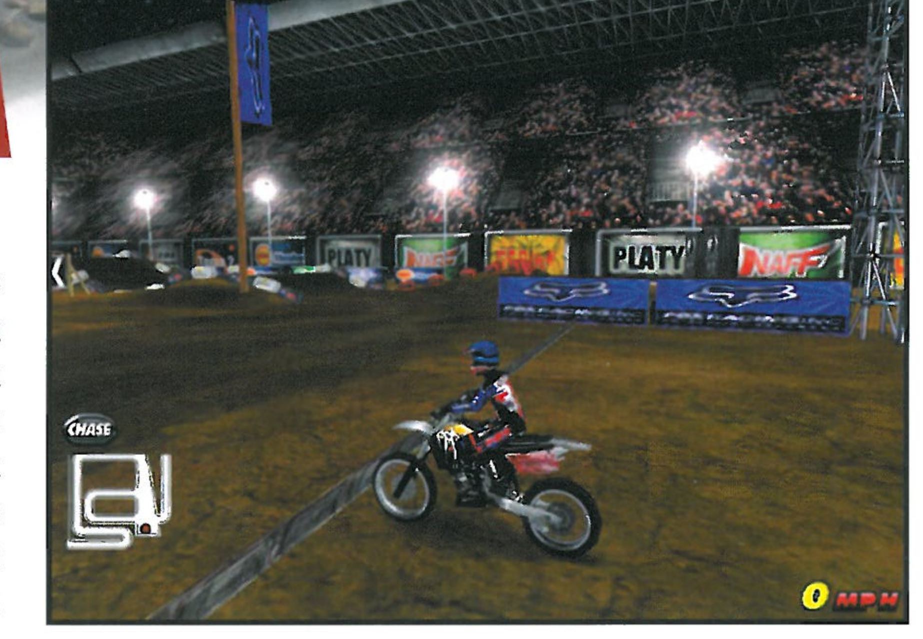
4 Luego asalta el restaurante, el bar, el motel, la tienda de electrónica o la armeria y trata de reunir los 2000 dólares que necesitas para contratar al último especialista y comprar la pistola Desert Eagle.

5 Es hora de dar el gran golpe, así que dirige todos tus efectivos hacia el banco. Para completar la misión debes conseguir que los dos miembros del equipo estén en el autobús antes de medianoche.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Deibus Studios
EDITOR: Take 2/Proein • **PRECIO:** 7.495 pesetas



MOTOCROSS MANIA



Nada como una pista de barro llena de rampas para pasárselo en grande con una moto. Ya, corres serio riesgo de descalabrarte, pero para eso se creó el PC: **para que disfrutemos sin poner en peligro nuestra salud.**

Por C. Robles

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Puede ser una opción si lo tuyo son los *arcade* de carreras rápidos y muy exigentes. Ahora, si lo que buscas es un tipo de simulación más o menos convincente, te has equivocado de ventanilla. Dirígete a la letra M y pregunta por Microsoft.

6

Basta con tres ingredientes para que un *arcade* de carreras funcione: velocidad, humor y diversión. Eso era precisamente lo que nos garantizaba *Insane* y lo que nos ofrece *Motocross Mania*. ¡Hacía tiempo que no nos reíamos tanto agarrados al manillar virtual de una moto! Y es que, al margen de los modos de juego, las partidas multijugador, la calidad de los gráficos o cualquier otro apartado, lo mejor de *Motocross Mania* son las caídas. Impresionantes. El piloto siempre se la pega de una forma distinta, grita de una forma nueva y se golpea en una parte diferente del cuerpo. O en varias, si rebota. Te partirás de risa, incluso hay un botón que sirve para lanzarse de la moto.

Pero, claro, tú quieres un buen juego. Si sólo quisieras reírte, irías al circo o llevarías pieles de plátano en la bolsillo del abrigo. Tú has comprado un juego de carreras. Y quieres correr. Bien, te entendemos, pero el caso es que hemos querido empezar este análisis destacando la principal virtud de *Motocross Mania*: su sentido del humor. No es un mal juego, pero lo cierto es que tampoco se acerca al inalcanzable listón de *Motocross Madness 2*. El simulador de Microsoft es tan bueno que a sus competidores no les queda más remedio que desmarcarse y ofrecer algo distinto. Así, Deibus Studios ha preferido olvidarse de toda pretensión de realismo para regalarnos un juego de carreras *arcade* hasta más allá del tuétano.

¿Realismo? ¿Dónde?

La conducción de las motos no es realista, ni los saltos, ni la falta de respeto por las leyes de la gravedad de los pilotos cuando salen disparados por el aire, ni la velocidad (muy exagerada), ni siquiera las proporciones de las cosas. Todo es unas cinco veces más grande de como debería ser si lo comparas con los corredores. Eso hace que la pista parezca más ancha durante la partida, dando al jugador una mayor libertad de movimiento, y acentúa la sensación de altura en los saltos, la sensación de velocidad en las rectas, etc. Un viejo truco que todavía hoy sigue funcionando, pero que al mismo tiempo elimina cualquier posible atisbo de realismo.

Motocross Mania ofrece dos tipos de pruebas: carreras de velocidad y concursos



La cámara en primera persona es la más adecuada y cómoda para correr, como casi siempre.



Los distintos elementos no son proporcionales entre sí: compara el tamaño de la señal con el de la moto.



Nada como una pista de barro y nieve para mantener la ropa limpia.



El tamaño de los escenarios exteriores es increíble. ¡Cada vuelta dura una eternidad!

de acrobacias. En las carreras puedes escoger entre escenarios cerrados (circuitos artificiales) o abiertos (enoooormes niveles llenos de accidentes geográficos de todo tipo). Escojas el que escojas, te costará muchas horas terminar una carrera en una posición que no sea la última. ¡Los pilotos de la CPU son prácticamente invencibles! Sin duda, el nivel de dificultad de *Motocross Mania* no es el idóneo. Al menos, con el tiempo ganarás dinero y podrás mejorar tu moto, comprando nuevos componentes. Cuando mejor sea tu moto, más probabilidades tendrás de ganar una carrera.

Te costará mucho terminar una carrera en una posición que no sea la última

A solas con la CPU

Las acrobacias posibles son muchas, todas ellas impresionantes. Por desgracia, la cámara exterior está demasiado alejada de la moto y no podrás apreciarlas bien, ni siquiera en las repeticiones (utilizan cámaras todavía más lejanas). Y por supuesto, la cámara en primera persona es ideal para correr, pero no para ejecutar piruetas en el aire. Lástima.

Gráficamente, *Motocross Mania* no llama apenas la atención. Aparte del desfase de proporciones entre el escenario y los jugadores, el nivel de detalle tampoco es espectacular. Gracias a eso, los requisitos mínimos de sistema son bastante asequibles y el programa funciona a las mil maravillas sin aceleradora.

Pero aun así, un funcionamiento correcto y cantidades industriales de humor no sirven para paliar las deficiencias del programa: demasiado difícil, demasiado convencional técnicamente (gráficos, sonido, modos de juego) y demasiado inverosímil. Ideal para partidas multijugador, en las que todos los motoristas son humanos y no hay pilotos de la CPU, infinitamente superiores. Pero si quieres pasarlo bien tú solo o si el realismo tiene alguna importancia en tu escala de valores, *Motocross Mania* no te satisfará demasiado. El simulador de Microsoft continúa siendo el rey del género, y parece que será así durante mucho tiempo.

FE DE ERRATAS: *Por un error, en el último número publicamos un texto incorrecto en el análisis de Motocross Mania, así que aquí lo tienes. Más vale tarde que nunca.*

STAR O NO STAR(WARS)





Ésta es una de las motos secretas del juego. ¿Qué te parece? Es una especie de versión minimizada de las motos voladoras que aparecen en *El Retorno del Jedi*. Este trasto alcanza velocidades superiores a los 300 Km/h y, por supuesto, avanza sin tocar el suelo (a no ser que te la pegues, claro). Una maravilla de cacharro.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Blade interactive Studios • **EDITOR:** Codemasters/Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Gracias a Jeannette Lee, hace dos meses que no hay quien nos tosa jugando al billar americano. Pero hay **una modalidad** de este centenario juego **que se resiste al invasor ibérico: el *snooker*.**

Por J. Font

El billar es uno de aquellos juegos de apariencia simple que nunca pasan de moda. Hace un par de meses era Jeannette Lee, la reina del billar americano, la que nos abrumaba con el esplendor geométrico de *Virtual Pool 3*. Pero del refinado *snooker*, una variante del juego del taco no muy popular en nuestro país, aún no habíamos tenido noticia. *World Championship Snooker* viene a cubrir ese hueco y hacer las delicias de aquellos anglófilos sibaritas a los que el billar americano o el más castizo billar patrio saben a poco.

En *WCS* existen distintos modos de juego, empezando por el de entrenamiento, en el que los grandes maestros te enseñan como sacarle el máximo jugo al taco. Si ya dominas la técnica, podrás dedicarte a las partidas aisladas, el campeonato o a crear tus trofeos personalizados.

Los desarrolladores del juego han implementado una IA capaz de mostrar diferencias notables entre los jugadores e incluso modificar su comportamiento durante las partidas. Así, no tiene nada de extraño que te apuntes la primera de las partidas de un encuentro individual a tres casi sin bajar del autobús y luego tu rival empiece a jugar un *snooker* de ensueño y te barra del tapete.

¿Dónde está la tiza?

La interfaz del juego te ayudará a obtener buenos resultados aunque sepas menos de *snooker* que de la cría de almejas. El sistema es muy simple: utilizas la vista de pájaro para situar el taco y luego vuelves a la perspectiva a ras de mesa para ver si la trayectoria es adecuada y seleccionar la potencia del disparo. La física de las bolas es uno de los aspectos más convincentes del juego. Tanto los rebotes en las bandas como los impactos y las sucesivas trayectorias son muy realistas. Da igual lo que intentes, incluso en los golpes especiales la bola se comporta de forma creíble, sin permitirse ningún extraño capricho.

Hubiera estado muy bien poder disfrutar del buen motor gráfico de *WSC* para echar una partida al billar americano o ganarte el respeto de la afición con tu variado repertorio de carambolas. Pero no podrás hacerlo. Este juego te lleva al *snooker* sin que puedas evitarlo.

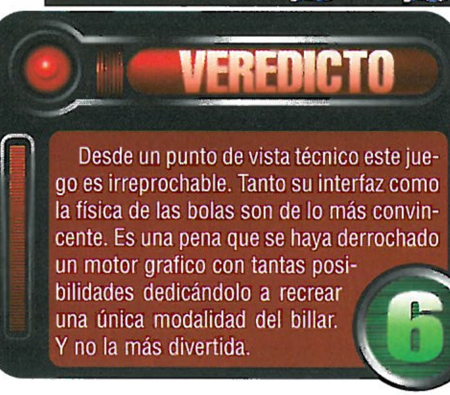


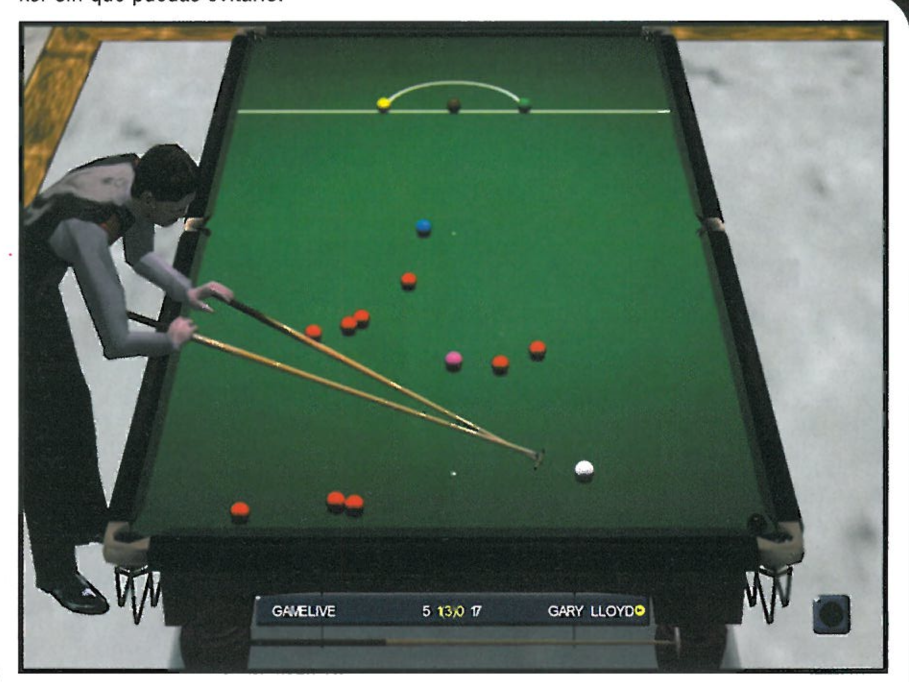
Si no has jugado nunca al *snooker*, el juego te parecerá curioso.



Distingue los colores si quieres sobrevivir.







Para jugar al *snooker* necesitarás mucha concentración. La precisión es el ingrediente primordial.

GÉNERO: Acción/Didáctico • **DESARROLLADOR:** Sega • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 2.995 Pesetas

¿Quién dijo que con los juegos de PC no se aprende nada? Con este completo curso de mecanografía podrás llegar a las 250 pulsaciones por minuto. Aunque sea **a** base de **matar zombis**.

THE TYPING of the Dead

Por S. Sánchez

El modo Drill nos permite mejorar la velocidad de nuestro tecleo.



Aunque lo mío es el PC, reconozco que a veces me dejo seducir por los cantos de sirena de las consolas. Gracias a este vicio mío, sé que *The House of the Dead* es un clásico *arcade* de Sega del que hace más de un año se editó una versión para Dreamcast. Se trata de uno de esos juegos que vienen con pistola de plástico como periférico y en los que debes ir cruzando niveles y masacrar zombis. *The Typing of the Dead* viene a ser una original adaptación (que no conversión) de este juego. Y digo adaptación porque introduce un cambio esencial que afecta por completo a la jugabilidad y convierte este *arcade* en... otra cosa. *Typing of the Dead* es en realidad un curso de mecanografía camuflado bajo un juego de acción. ¡Paren el tren! Éste puede ser el juego que más de un redactor de *Game Live* necesita para dejar de aporrear el teclado con un solo dedo.

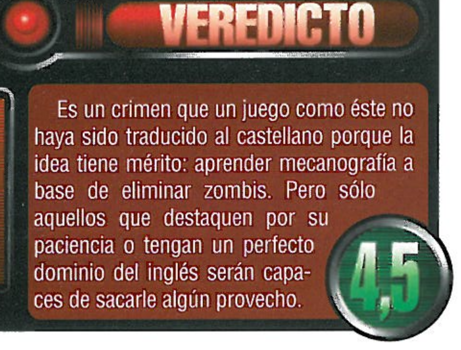
Aprendiendo a escribir

El funcionamiento del juego es simple: los monstruos aparecen acompañados de una palabra o, en el mejor de los casos, de una letra. Para eliminarlos basta con que escribamos esa palabra. En cuanto empecemos a jugar, descubriremos que nuestro dominio del teclado no es suficiente y que los zombis nos matan una y otra vez. Pues nada, vayamos al tutorial, en el que se nos enseña a situar correctamente los dedos y se nos proponen ingeniosas prácticas para aumentar nuestra velocidad y eficacia a la hora de escribir.

El juego en sí no sólo incluye la clásica opción de cruzar niveles siguiendo un esquemático hilo argumental. También podemos enfrentarnos directamente a los jefes de nivel, que pondrán a prueba nuestros progresos como mecanógrafos. El modo multijugador permitirá el enfrentamiento de dos jugadores: el primero en escribir la palabra que aparece en pantalla da el primer golpe.

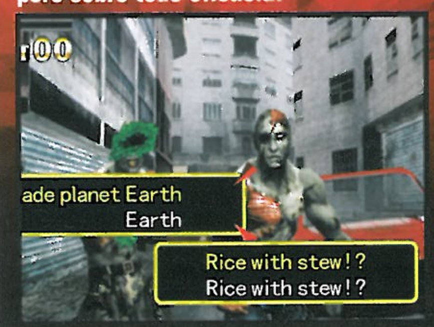
Pero el principal problema es que quizá nos ahorremos un curso de mecanografía convencional, pero va a hacernos falta uno de inglés. Y de nivel avanzado. El tutorial, las palabras que debemos teclear y las preguntas a las que debemos dar rápida respuesta están en ese idioma. Y eso no es lo peor, ya que sólo detecta teclados anglosajones (aunque queda un resquicio de esperanza de que se corrija a última hora), con lo que algunas teclas no corresponden y nuestro personaje muere sin que podamos evitarlo.







Los enemigos finales exigen velocidad, pero sobre todo eficacia.



Las frases son cada vez más largas y complejas.



Lección 1: cada dedito en su sitio.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** High Voltage Software • **EDITOR:** Havas Interactive/Sierra • **PRECIO:** 1.995 Pesetas

GROUND CONTROL
Dark Conspiracy

Gracias a *Dark Conspiracy*, la comandante **Parker y su ejército van a hacer horas extras en el monitor de tu compatible.** Si *Ground Control* te dejó con ganas de más guerra, abalánzate ya mismo sobre esta ampliación.

Por J. Font

Si hablamos de estrategia en tiempo real de nuevo cuño, tenemos que hacer referencia al último título que ha aportado novedades sustanciales al género, *Ground Control*. Pocos juegos han explotado de forma tan eficaz las posibilidades estratégicas que ofrece un campo de batalla tridimensional y casi ninguno ha conseguido una fórmula de juego tan dinámica. No se trataba de construir edificios ni desarrollar árboles de tecnología, bastaba con reunir un puñado de unidades, configurarlas, subirlas a las naves de desembarco y empezar a combatir.

Los desarrolladores aún no han hecho público si piensan ponerse a trabajar en una secuela, pero ya han editado *Dark Conspirancy*, un paquete de ampliación y con el que sólo podrás jugar si tienes el título original. Como en éste, se trata de escapar del planeta Krig7 derrotando a la Orden del Nuevo Amanecer.



Existen variados ambientes. Igual estarás surcando desiertos que nevadas cumbres siberianas.



Éste ha caído cerca. El próximo dará en el blanco.

Lo mismo, pero más largo

Las unidades de la Corporación permanecen dispersas y a merced de los fanáticos religiosos. La comandante Parker es la única que puede reagruparlas y hacer frente al enemigo. Una vez más, tenemos un juego basado en una línea argumental muy definida que determina los objetivos de las misiones. Los mapas son inmensos y exigen largos desplazamientos, aunque en cualquier momento puedes tener un feroz encontronazo con el enemigo.

Además de la nueva campaña, el paquete incluye un variado número de mapas multijugador y nuevas armas y unidades, como granaderos y francotiradores. En fin, novedades que podemos dar por muy bienvenidas pero que apenas afectan en nada a la esencia del juego.

Dark Conspirancy se limita a hacer un poco más larga la aventura espacial de la comandante Parker. Todos los atractivos de la primera entrega, incluida su interfaz, sus excelentes movimientos de cámara y sus explosiones fastuosas, permanecen intactos. Si se trataba de no separarse ni una coma de la adictiva fórmula del original y asegurar, de paso, unas cuentas horas más de juego, no cabe duda de que lo han conseguido.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 233; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma
Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Sí, es una simple expansión con campañas nuevas y algunas novedades tirando a anecdóticas. Pero es (toma nota) la expansión de uno de los mejores juegos de estrategia de los últimos tiempos. Cada uno que saque sus propias conclusiones.

7,5



Acabas de sufrir una incursión enemiga, pero no te desmoralices y pon tus cazas en formación de combate.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Black Isle Studios • **EDITOR:** Virgin Interactive • **PRECIO:** 3.990 Pesetas

Es difícil evaluar hasta qué punto una expansión tiene o no interés. Pongamos que se trata de la de uno de tus juegos preferidos y que contiene algo que pueda considerarse más o menos nuevo. **¿Crees ahora que valdría la pena?**

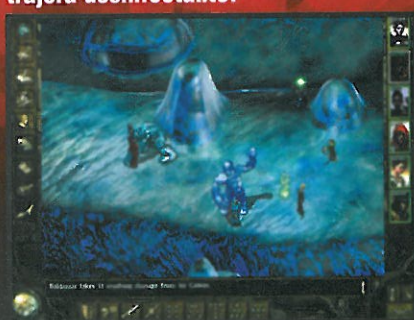


Nada resulta más relajante tras un día difícil que una buena pelea de taberna.

ICEWIND DALE
Heart of Winter

Por J. J. Cid

Ahora entiendo por qué me dijeron que trajera desinfectante.



A veces echarás de menos ese soplete que olvidaste meter en la mochila.

H*eart of Winter* puede considerarse tanto una expansión propiamente dicha como una completa revisión de *Icewind Dale*. Además de ofrecer nuevas aventuras, más personajes, nuevas situaciones y escenarios, este paquete modifica todos los aspectos del original. Incluso mejora el motor, añade nuevas localizaciones a la aventura y agrega más objetos y hechizos. Con todos estos cambios se pretende que el jugador curtido en *Icewind Dale* encuentre en esta expansión no sólo nuevas aventuras sino también la posibilidad de volver a disfrutar la aventura desde el principio.

La interfaz del juego se ha modificado, refinando algunos aspectos del entorno para simplificar acciones o para que todo sea más intuitivo. La localización de pociones y hechizos mágicos ya no supone ningún problema, al igual que el resto de la gestión del inventario. Al número de hechizos originales se le han sumado alrededor de 60 y son la friolera de 80 los objetos mágicos nuevos. El número de enemigos también es mayor, incluidas nuevas razas y alguna que otra sorpresa.

Más que palabras

Por supuesto, la expansión respeta el espíritu del original y se basa mucho más en los combates que en los diálogos. *Heart of Winter* es una espeluznante sucesión de batallas contra enemigos de nivel cada vez más alto. Los enemigos iniciales ya tienen un nivel respetable y por eso se nos da la opción de jugar con nuestros personajes del titulo original o bien crearnos unos desde cero con un nivel que ronda el 7, según cuál sea nuestra clase.

Las reglas siguen siendo las de la segunda edición de *AD&D*, pero se le han añadido algunos elementos nuevos. Todos estos cambios son invisibles al jugador, pero el desarrollo del juego se equilibra notablemente, sobre todo si jugamos con personajes como el bardo o el clérigo. El nivel máximo al que puede accederse es el 23, aunque algunas de las clases tienen un tope algo inferior.

Si a esto añadimos que se ha mejorado el sistema de perspectivas y que las resoluciones pueden superar los 640 x 480 del título original llegando incluso a los 1.600 x 1.200 y que se han mejorado los efectos tridimensionales de las explosiones y hechizos, parece que ya tenemos un buen puñado de razones para plantearnos comprar este juego. Aunque "sólo" sea una expansión.

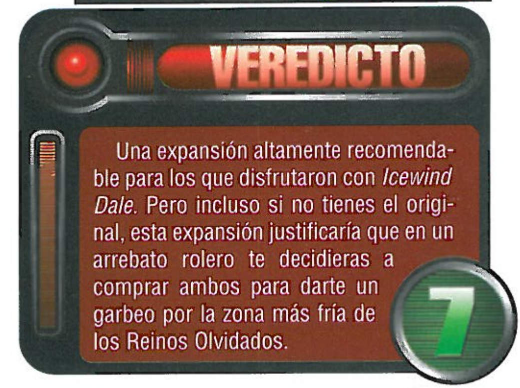
FICHA TÉCNICA

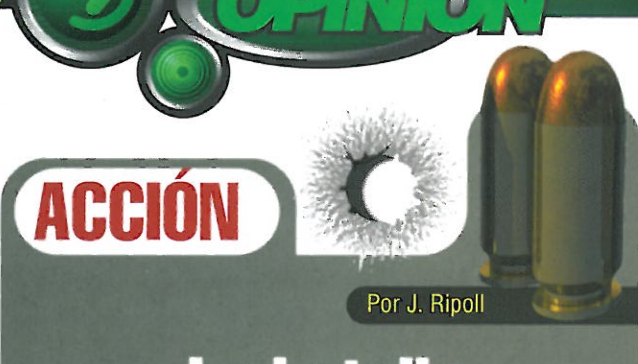
Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 266; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		Sí
Direct 3D		Sí
Open GL		Sí

Multijugador
Un mismo PC: X — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: [Español] — Voces: [Español]





ACCIÓN

Por J. Ripoll

La batalla más esperada

Bienvenido a la columna por excelencia, la dedicada al género entre géneros. La mía. La tuya. Sólo aquí leerás lo último sobre ese motor nuevo que te hará reciclar la tarjeta aceleradora, me oirás lamentarme por el enésimo retraso de *Duke Nukem Forever* o criticar con saña a esos demagogos que sólo ven violencia en los videojuegos y no más allá de la ventana que les separa del mundo.

Si nada de esto te convence, prometo organizar una reedición del debate por excelencia: ¿Cuál es mejor *shooter*, *Unreal Tournament* o *Quake 3*? Sea lo que sea lo que quieras leer aquí, envíame una carta, un mail o señales de humo y házmelo saber.

Este mes, dado que sólo he recibido mensajes del director y éstos no eran precisamente proposiciones para la columna, he optado por refugiarme al calor del tópico, donde se vive muy cómodo.

¿Ya lo has comprado? Tantos años esperando y ya está en la calle. ¿Acaso no lo has probado? Seguro que no, porque si lo tuvieses en tu disco duro no perderías el tiempo leyendo esta página. Perdona que hurgue en la herida, pero si no has comprado *Blade* debe ser porque te has quedado en números rojos o has perdido por completo la curiosidad.

Espero ansioso tu bombardeo de cartas, mensajes digitales o señales de humo

Demasiados meses disfrutando de *arcade* multijugador o híbridos resacosos de *Half Life* hacen que uno casi se olvide de la esencia del videojuego, que no es otra que la diversión pura y simple. El bueno débil y listo contra el malo estúpido y fuerte. Luchas eternas, puzzles sencillos, gráficos deslumbrantes y una interminable colección de niveles que arruinarán nuestra maltrecha vida social. Ha llegado el momento de juzgar, por eso lo mejor será que me despida. Dentro de treinta días intercambiemos opiniones sobre la más esperada de todas las batallas. Suerte. ■

jripoll@ixoiberica.com

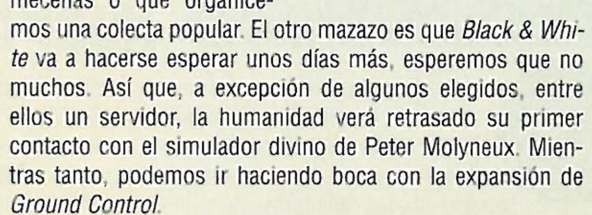


ESTRATEGIA

Por J. Font

¿Alguna idea?

Corren malos tiempos para los aficionados a la buena estrategia. Es cierto que títulos no nos faltan (o al menos tenemos muchos más que los amantes de la simulación de vuelo, que ya no deben saber si cortarse las venas o dejárselas largas), pero la mayoría de ellos secuelas, ampliaciones y demás y, para colmo, acabamos de recibir dos malas noticias.



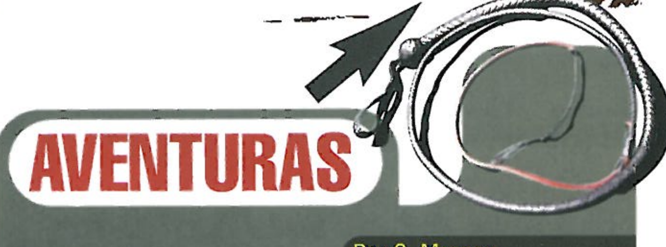
Por un lado, se ha anunciado la cancelación de los proyectos de Topware. Parece que a la compañía no le salen los números, así que el prometedor *Earth III* va a ir a parar al limbo a menos que aparezca un mecenas o que organicemos una colecta popular. El otro mazazo es que *Black & White* va a hacerse esperar unos días más, esperemos que no muchos. Así que, a excepción de algunos elegidos, entre ellos un servidor, la humanidad verá retrasado su primer contacto con el simulador divino de Peter Molyneux. Mientras tanto, podemos ir haciendo boca con la expansión de *Ground Control*.

La estrategia pasa por una época de reediciones, ampliaciones y secuelas

Otro de los títulos que apuntan buenas maneras es *Fallout Tactics*. Chris Taylor ha decidido reverdecer los laureles de su clásico de la estrategia por turnos. El juego mantiene su espíritu y se han añadido suficientes elementos para darnos la sensación de que se trata de un producto nuevo. No estará mal, pero es otro síntoma de que a los desarrolladores cada vez les cuesta más introducir nuevas ideas y prefieren seguir tirando de las madejas de siempre. Como ha demostrado el éxito de *C&C Red Alert 2* o de la expansión de *AoE 2*, hasta los jugadores parecen resignados a la lógica de que más vale loco conocido que sabio por conocer. ■



jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou

Talentos censurados

Al parecer, LucasArts acaba de llevar a los tribunales a los autores de dos aventuras amateur basadas en personajes y situaciones de la saga *Monkey Island*. *Legend of LeChuck* y *The Fate Of Monkey Island* nunca verán la luz porque sus autores recibieron una carta en la que se les informaba de que estaban vulnerando las leyes de propiedad intelectual. Ante noticias así, es fácil ponerse del lado del jugador entusiasta que sólo pretende hacer sus pinitos en el mundo de la programación, sin mayores aspiraciones ni ánimo de lo lucro, y que debe renunciar a ello porque una gran compañía se lo impide. Aun así, la ley es la ley. Y hay que respetarla.

LucasArts debería mostar algo más de sensibilidad al defender lo que es suyo

Lo único que podría pedírsele a LucasArts es un poco más de flexibilidad y comprensión a la hora de defender lo que es suyo. Parte de la grandeza de la saga *Monkey Island* es que ha sido capaz de crear a su alrededor un verdadero culto. Además de millones de jugadores ocasionales, la isla del mono ha conseguido que una minoría selecta se involucre hasta el punto de querer que Guybrush forme parte de sus vidas. Programar un juego amateur inspirado en *Monkey Island* no es más que otra demostración de respeto y reverencia. Eso ya hace años que lo han entendido los desarrolladores de juegos *arcade* en 3D, que favorecen la programación de *mod* inspirados en sus juegos. Dudo que Carmack piense que los *mod* amateur de *Quake* son proyectos piratas que deberían haberse cancelado en su día.

Tal vez sea pedirle peras al olmo, pero ¿acaso no podría LucasArts permitir colgar en Internet modificaciones amateur de sus aventuras gráficas cuando éstas no tienen ninguna finalidad lucrativa? A mí me encantaría que el billete para crear actualizaciones de clásicos fuese gratuito. Y legal. ■

gmasnou@ixoiberica.com



CARRERAS

Por C. Robles

Esos últimos retoques

Como el año pasado, la licencia oficial del campeonato del mundo de Fórmula 1 ha ido a parar a manos de EA. A estas alturas, ya casi deben haber acabado el juego, pero los cambios de última hora en la composición de las distintas escuderías deben estar siendo toda una pesadilla para ellos.

Una de las últimas sorpresas es que Pedro de la Rosa no ha podido renovar su contrato con Arrows. Un tal Bernoldi va a sustituirle porque sus patrocinadores pagan mejor. Pedro ha ido a parar a Prost, pero tendrá que conformarse con ser piloto de pruebas.

Esperemos que EA tenga tiempo de incluir todos esos cambios, porque de momento es una incógnita si *F1 2001* nos permitirá seleccionar a De la Rosa o no.

Como Marc Gené también ha cambiado de escudería y ahora será piloto de pruebas de Williams, el único español que empezará la temporada como piloto oficial va a ser el joven Fernando Alonso, al que Benetton ha fichado por cinco años para cederle por esta temporada a Minardi. La duda que nos queda es en qué equipo aparecerá en el juego. ¿Tal vez en los dos?

A este paso, EA las va a pasar canutas para acabar su simulador de F1 con licencia oficial

Y eso no es todo, si EA pretende que su juego reproduzca la última hora del mundial debe incluir cambios como que Michelin vuelve a la F1 para suministrar neumáticos a cuatro equipos. Además, McLaren ha presentado su monoplaza en el último momento y también recientemente se ha hecho público que el mítico Niki Lauda dirigirá Jaguar. ¿Habrán tenido tiempo en EA Sports de reaccionar? Y por si fuera poco, en el momento de cerrar esta edición Minardi aún no tenía segundo piloto. En fin, un montón de dificultades para que los creadores de *F1 2001* consigan un juego que refleje fielmente todos los detalles del mundial de este año. ■

crobles@ixoiberica.com







DEPORTES

Por A. Jiménez

¡Queremos nuestro John Carmack!

En este mundo no hay nada peor que la mediocridad, el tedio, la rutina. Sin querer sonar alarmista, ¿cuánto hace que no jugamos a un juego de deportes cuya originalidad haga que se nos caiga la baba? A mediados de los 90, la prolífica compañía EA Sports nos sorprendió por su capacidad para recrear todo tipo de acontecimientos deportivos, pero ahora parece haberse estancado en la mediocridad mercantilista envasada al vacío.

Y parece que los jugadores lo aceptamos, ya que no hay año en que los sucesivos *FIFA* no alcancen el número uno pese a ser simples refritos de las ediciones anterior con pequeñas novedades que apenas justificarían una expansión.

Puede que se deba a que ya casi todo está inventado. Menos la petanca, ya todos los deportes individuales o de equipo han desfilado por nuestro monitor, incluidas la caza y la pesca. Aun así, de vez en cuando aparecen títulos como *Speedball* que se las arreglan para ofrecer enfoques originales, aunque más bien son la excepción en un mercado dominado por grandes compañías sin apenas ideas nuevas que editan juegos condenados al olvido y encima ahogan al pequeño desarrollador. Ya va siendo hora de que se nos permita respirar una bocanada de aire fresco.

La estrategia tiene a Peter Molyneux, la simulación a Will Wright, el rol a Richard Garriot y el deporte... ¿a quién?

Si ya es malo que la oferta independiente esté en vías de desaparición, más preocupante si cabe es la falta de talentos. En su día tuvimos a Jon Ritman (*Match Day*) o Dino Dini (*Kick Off*), pero hoy la estrategia tiene a Peter Molyneux y Sid Meier, el rol a Richard Garriot, la simulación a Will Wright, las carreras a Geoff Crammond, el arcade a John Carmack y el deporte... ¿quién nos pone la piel de gallina a nosotros? ¿Dónde está esa mente brillante que ponga las pilas al resto de la industria? No nos conformemos con lo que hay, pidamos exijamos un poco más. Llegó la hora de decir alto y claro que nosotros también queremos nuestro John Carmack. ■

ajimenez@ixoiberica.com

ROL

Por J.J. Cid

Un difícil equilibrio

Desde que aparecieron los primeros juegos de rol para ordenador, el objetivo principal de este tipo de programas ha sido parecerse lo más posible a sus fuentes de inspiración: las partidas del llamado rol convencional o de mesa.

Con tan solo un libro de reglas, unos dados, papel, lápiz, y un Master (o narrador) competente, se puede vivir toda una experiencia fantástica, perfectamente equilibrada, en la que los participantes imaginen estar en la piel de su alter ego imaginario, su otro rol.

Pero en los videojuegos conseguir este equilibrio es más complicado. El ordenador toma el papel de master y las elecciones en el diseño del juego serán las que determinen el grado de satisfacción del jugador. Decisiones como la perspectiva elegida para representar la aventura, el tipo de combate o el número de personajes que integran el grupo principal y, sobre todo, el grado de flexibilidad de la acción tienen una importancia crucial. Y son todas decisiones muy delicadas que exigen un fino sentido del equilibrio. Un héroe solitario hace que nos identifiquemos más con nuestro personaje, pero también puede quitarle variedad al desarrollo de la acción y a los combates. En cambio, una perspectiva en tercera persona es ideal para planificar los combates y es más cómoda para la representación de escenarios, pero hace más difícil que el jugador se sumerja totalmente en la acción. Y eso no es nada, el padre de todos los dilemas suele ser ¿combates en tiempo real para que el juego sea más dinámico o la profundidad y riqueza del mucho más cerebral sistema por turnos?

¿Para cuándo un juego de rol para PC que recree la experiencia de jugar al rol de lápiz y papel?

Todavía no ha aparecido el juego capaz de lograr un equilibrio perfecto, la síntesis definitiva entre, digamos, el dinamismo de *Diablo* y la pureza de *Everquest*.

El juego que alcance ese ideal se apoderará irremisiblemente de nuestros discos duros y nos robará horas y horas de nuestro otro rol, la vida real. ■



jjcid@ixoiberica.com

SIMULACIÓN



Por M. A. "Gadget" González

El síndrome Falcon 4

La epidemia de cierres de compañías dedicadas a la simulación de combate está causando alarma entre los aficionados a este género. Varias firmas reconocidas por su prestigio, afectadas por lo que podríamos denominar 'síndrome *Falcon 4*', están empezando a tirar la toalla y plegarse a las presiones de la industria.

Las razones de esta preocupante tendencia hay que buscarlas en lo mucho que cuesta desarrollar un buen simulador. Hacen falta alrededor de cuatro años de trabajo y un costoso equipo de unos treinta expertos, algo difícil de justificar ante un consejo de accionistas comprensiblemente ávidos de beneficios. La conclusión lógica es que resulta más cómodo olvidarse de las simulaciones rigurosas y optar por *arcade* de vuelo sencillos y de bajo presupuesto, que (opinan ellos) seguro que se venden igual o mejor que los costosos simuladores.

Puestos a buscar culpables del mal momento por que atraviesa la simulación, ¿con quién nos quedamos? ¿Con los potenciales clientes o con las compañías? La cada vez más extendida práctica de editar simuladores descafeinados, con rebajas en la reproducción de los modelos físicos y la aviónica, es un error que las compañías pueden acabar pagando caro. Tarde o temprano se darán cuenta de que sus potenciales clientes no son los que dejan de jugar a *Quake* para derribar de vez en cuando unos MiG o unos Messerchtmitt, sino los que están dispuestos a estudiar manuales y practicar muchas horas. Si el género sobrevive, será gracias a la fidelidad de este núcleo de jugadores puros, no a los ocasionales. Y los aficionados serios quieren simuladores serios y no productos inacabados o degradados en sus modelos físicos, aunque para ello deban pagar algo más o, como ya es habitual, publicar ellos mismos en Internet parches, modificaciones y accesorios de producción casera. ■

Tarde o temprano, las compañías descubrirán que los aficionados serios quieren simuladores serios

magonzalez@ixoiberica.com

ON LINE



Por S. Sánchez

La vida es bella

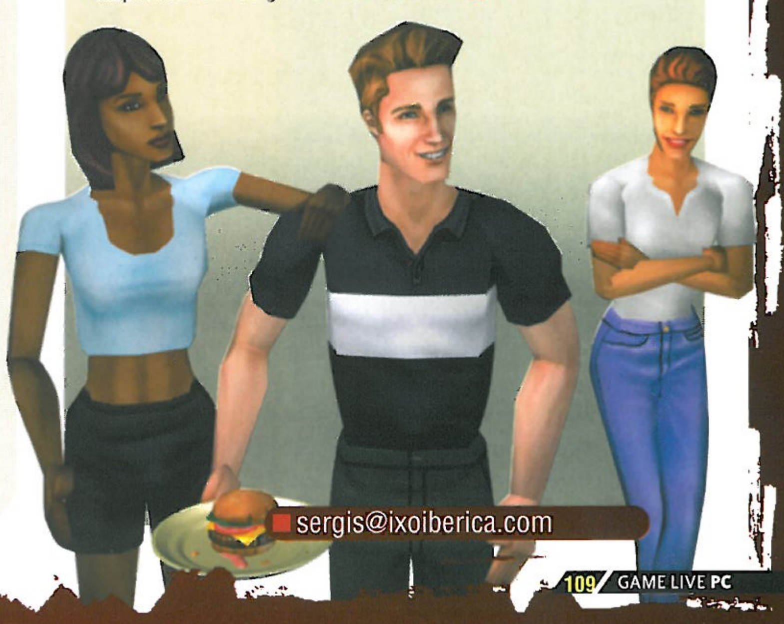
Si eres de los que leen la sección de noticias, ya sabrás que cuatro proyectos que tienen que ver con *Los Sims* están actualmente en marcha. Tal vez el más excitante de ellos sea *Sims Online* o, lo que es lo mismo, el salto del simulador social de Will Wright a la Red de redes.

Por fin vamos a disfrutar de algo así como un *Sims* multijugador, aunque parece que su fórmula será un tanto limitada. Más que convivir, se trata de que unas comunidades de Sims interactúen con otras, compitiendo en cosas como quién tiene mejores coches o en cuál se gana más dinero. Es una pena, porque parece una opción multijugador más bien descafeinada.

El juego de Wright tiene tanto potencial que es una verdadera lástima que se quede a medias. Imaginemos por un momento un juego como *Ultima Online*, pero con Sims como protagonistas. Los castillos serían sustituidos por edificios de varias plantas y en vez dedicarnos a masacrar ogros deberíamos ingeniárnoslas para llegar a fin de mes sin echar mano de nuestro congelador. Más de lo mismo, pensarás, pero seguro que disfrutaríamos como enanos de un juego que nos permitiese plantarle cara a nuestro jefe o pedirle para salir a la chica más guapa del barrio sin los nervios y las dudas que acompañan estas cosas en la vida real.

Es una pena, pero parece que el primer Sims on line va a optar por una fórmula un tanto limitada

De acuerdo, podría tener molestos efectos secundarios, como más horas frente al ordenador. Es decir, otro michelín que añadir a la colección. O problemas de identidad y una reducción drástica de nuestro ya escaso parque de amigos. El camino hacia la verdadera Matrix tiene sus inconvenientes, pero no dudes que algo así estará pronto disponible en los grandes almacenes. ■



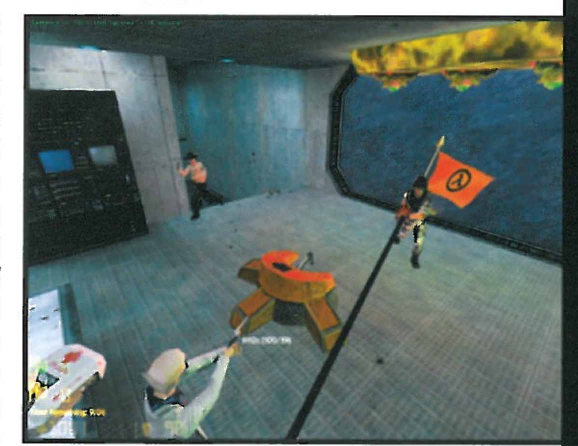
sergis@ixoiberica.com

Algunos se gastan el dinero en juergas, otros viajan y hasta hay quien se compra reproductores de DVD. Pero tú te lo gastas en juegos. Y no eres uno de aquellos ingenuos que navegan por Internet día y noche sin contratar una tarifa plana. Así que buscas, encuentras y ahorras.

HALF-LIFE GENERATION



Half-Life Generation es un completo recopilatorio que incluye lo esencial del universo del aclamado juego de Valve Interactive. Por menos de lo que cuesta un vuelo de ida a Ginebra en pleno invierno (¿quién quiere ir a Ginebra en invierno?, es más, ¿quién quiere quedarse?), podrás disfrutar del título original, *Half-Life*, su expansión *Opposing Force*, el modo de juego en equipo *Team Fortress Classic* y tres de los mejores *mod* desarrollados a partir del motor de *Half-Life*: el rey de las partidas *on line*, *Counter Strike*, *Redemption* y *Firearms*. El recopilatorio incluye también un título hasta ahora inédito, *Wanted*, un *mod* inspirado en el mundo de las películas del oeste. Serás el sheriff de Redrock, uno de esos poblados fronterizos acosados por bandas de forajidos y en los que no hay más ley que la que dicta tu revólver. *Wanted* ofrece 30 niveles en el modo para un solo jugador y 11 mapas multijugador. Y eso no es lo mejor: todos los juegos de este suculento pack están traducidos al castellano.



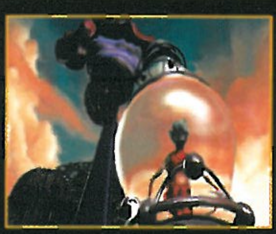
NOX CLASSIC





No hay por qué negarlo, *Nox* es un clon de *Diablo*. Se dijo en su día, y no por repetirlo ahora va a dejar de ser verdad. Pero lo que también es verdad y seguro que tiene mucha más importancia es que es un juego equilibrado, completo, adictivo. Divertido, en resumen. Los cuatro años que separaron el primer *Diablo* del segundo se convirtieron en una tortura para los buenos aficionados al rol 'de acción directa'. Menos mal que Westwood Studios tuvo el detalle de ofrecerles esta actualización de la fórmula diabólica. *Nox* es la historia de un pobre individuo que sólo pretende volver a casa, pero para conseguirlo se ve obligado a enfrentarse a una orden de poderosos nigromantes que abusan del poder de despertar a los muertos.

FAUSTO



El Fausto de esta aventura gráfica de Arxel Tribes no es un científico alemán, sino el guardián de un surrealista parque de atracciones llamado Dreamland que está en algún lugar del estado de Mississipi. Una aventura inteligente y atípica.

Precio: 2.995 pesetas

ATLANTIS II



Otra aventura gráfica editada por Cryo. Esta vez propone un retorno a Atlantis, el misterioso continente sepultado por las aguas. Los gráficos no son nada del otro mundo, pero la banda sonora es una de las más atractivas que hemos escuchado en juegos de este tipo.

Precio: 2.995 pesetas

AZTECAS

Eres Cecoatl. Un azteca. Recorres una Tenochtitlán, la capital azteca, detalladamente recreada en 3D. Y tienes un amplio campo de visión gracias a la perspectiva OMNI 3D, marca de la casa.



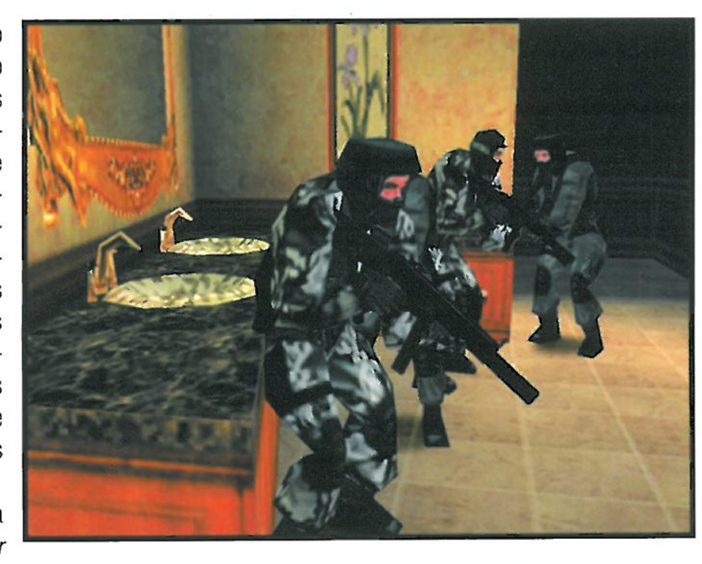
Precio: 2.995 pesetas

ROGUE SPEAR PLATINUM PACK EDITION



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Red Storm
EDITOR: Ubi Soft
PRECIO: 3.995 pesetas

Mientras Occidente duerme, un grupo de cualificadísimos valientes vela su sueño. La unidad Rainbow Six tan pronto resuelve con eficacia una amenaza de bomba en un museo como libera un avión secuestrado en pleno vuelo. Sus rivales en esta secuela de *Rainbow Six*, el best seller de acción táctica inspirado en la obra de Tom Clancy, son la mafia rusa y el integrismo islámico. Cuando apareció *Rogue Spear*, los analistas destacaron que apenas se apartaba del original, pero sí que conseguía mejorarlo en una serie de apartados cruciales. El sistema de control, por ejemplo, se había modificado ligeramente para que se pareciese más a los intuitivos controles de juegos de acción en 3D, como *UT* y *Quake*, y el nuevo motor gráfico permitía algo más de detalle, escenarios al aire libre mucho más grandes y unas animaciones bastante más fluidas (gracias a los más de 400 movimientos reales capturados e implementados en el juego).



Pero la gran baza de *Rogue Spear* con respecto a su predecesor era (y es) que las misiones son mucho más variadas. *Rainbow Six* se lo debía casi todo a su original concepto y a un tipo de jugabilidad que funcionaba con la precisión de un reloj suizo. Y *Rogue Spear* conserva estas virtudes y, además, permite hacer muchas más cosas, enfrentarse a situaciones más complejas y utilizar tácticas antiterroristas mucho más refinadas y cercanas a la realidad.



Lo cierto es que no hacen falta muchos más argumentos para colgarle a este juego la etiqueta de imprescindible. O casi. Además, el pack incluye Urban Operations, un buen complemento.

FUTURE RUNNERS



GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: New Soft
EDITOR: New Soft
PRECIO: 2.995 pesetas

Los *arcade* de carreras futuristas en los que las ruedas son sustituidas por flotadores, al estilo de *WipEout*, tuvieron su momento de gloria hace unos años, aunque nunca han acabado de cuajar entre las variantes genéricas cien por cien 'peceras'. Como sus hermanos mayores, *Future Runners* es un juego con sabor a *arcade* sencillo para consola, pero el variado repertorio de armas de que disponen las lanzaderas flotantes le da un indiscutible encanto. Como era de esperar, el modo de juego más divertido es el *arcade*, en el que se trata de jugar sucio y destruir tanto como correr. Los jugadores más circunspectos pueden dedicarse a los otros dos modos, el de carrera simple y el de campeonato, en el que las únicas armas son la potencia de la nave y la habilidad del jugador. Es un poco menos espectacular pero bastante más, digamos, deportivo.



Quizá te quedes atascado en algún punto de este fabuloso juego. Pero no desesperes, gracias a nuestra guía, se acabaron las excusas para quedarte a medio jugar. Eso sí, lo que tardes es cosa tuya.

Es posible que hayas comprado *Blade* por muchos motivos: por su trasfondo tolkiano, por el *gore* o por sus espectaculares gráficos. No importa, éste es un juego de acción atípico en el que las armas de grueso calibre dan paso al enfrentamiento cuerpo a cuerpo, así que necesitarás un periodo de adaptación si es que aspiras a dominarlo. Ahí van unos cuantos consejos generales que pueden facilitarte las cosas.

Cómo moverse

A diferencia de muchos juegos de acción al estilo de *Quake*, *Blade* no dispone de movimiento lateral de tipo *strafe* salvo cuando seleccionas como objetivo a un enemigo. Por otra parte, recuerda que debes tener las armas guardadas para correr y saltar más.

Armas y defensa

Siempre que cojas una nueva arma, pulsa F1 para comprobar con qué combo se realiza el ataque especial. También es recomendable fijarse en las cifras de la parte inferior de la pantalla: la izquierda es tu defensa y la derecha tu capacidad ofensiva. Estos indicadores dependen tanto de las armas concretas que utilices (tenlo en cuenta a la hora de elegirlas) como de tu nivel de combate.

Entorno

Te encontrarás con infinidad de trampas de todo tipo. Para evitarlas, fíjate en suelos y techos e inspecciona todos los ángulos en busca de botones que abran puertas secretas. También puedes hacer que sean tus enemigos los que caigan en las trampas.

Primeros combates

Todos los enemigos tienen un nivel de combate que viene indicado por un pequeño icono con un número dentro. Eso te permitirá saber si va a ser fácil o no derrotarlo. Notarás que tras unos golpes tu personaje se cansa, por ello es recomendable no dar más de dos o tres, saltar atrás o a un lado, y atacar otra vez. Es importante no dar ni un respiro a los enemigos que tengan pociones curativas. Si necesitas golpear muy seguido usa armas ligeras, así apenas te cansas. Lo mejor es ir probando distintas armas y formas de combatir hasta encontrar la que se adapta mejor a tu estilo.

Para acabar el juego

Necesitarás haber reunido seis tablillas y cuatro llaves del templo. Si no las tienes, deberás volver a los niveles en que se encuentran y ponerte a buscarlas.

Soluciones de urgencia

A los enemigos duros puedes eliminarlos arrojándoles armas, pero esto es muy laborioso y sólo recomendable en caso de que te quede poca vida. Cuando te ataquen dos o más enemigos poderosos, evita el combate frontal y corre a su alrededor provocándoles. Al intentar golpearte, es muy posible que uno hiera a otro por accidente y acaben enfrentándose entre sí.

BLADE
The Edge of Darkness
(1ª PARTE)



EL BÁRBARO

Tal vez el personaje más difícil. Escógelo sólo si confías ciegamente en tu habilidad con la espada.

Ventajas: Sus ataques son mortíferos. Es tan fuerte como el enano, puede acabar con enemigos duros en muy pocos golpes.

Inconvenientes: Se cansa demasiado deprisa. Si fallas un golpe, salta atrás de inmediato para recuperar el aliento. El uso de armas pesadas no le permite llevar escudo.

Armas ideales: Espadas de dos manos.

PRIMER NIVEL
LOS MONOLITOS
DE KASHGAR

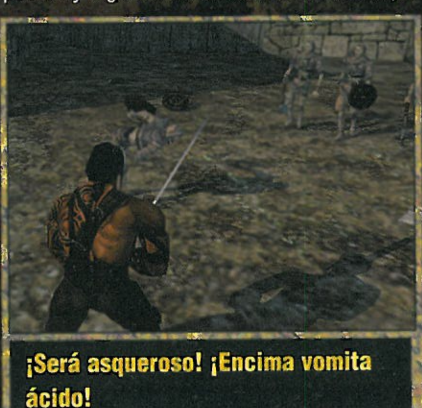
1 Empiezas por recorrer el nivel del bárbaro. Sigue el río hasta que puedas escoger dos direcciones. Ve por la derecha, entra en unas cavernas. Elimina las arañas que te encuentres. Coge la poción de vida completa, un carcaj y un arco. Luego salta una pasarela a la derecha, baja las escaleras y activa el botón de la pared que abre una puerta de piedra abajo a tu derecha.

2 Baja de la plataforma en la que estás. Sigue por la izquierda e irás a parar a una sala en la que te esperan dos orcos. Allí conseguirás una espada gladius y un garrote. Sal de la sala, sigue recto y cruza un puente descendente. Mata un orco, entra a la casita de enfrente y tropezarás con otro de estos orcos de segunda. Aquí puedes recuperarte con la comida que encontrarás dentro de las cajas.

3 Da media vuelta, cruza el puente de nuevo y ahora sigue por la puerta de la izquierda. A la derecha ves un orco, quítale el escudo una vez le hayas matado. Entra en la casa adosada a la pared derecha. Allí deberás acabar con otro orco. Sigue adelante por el desfiladero y lucha contra un orco que te espera delante de una puerta de madera. No podrás abrir la puerta, así que deberás darte la vuelta y subir por la izquierda.

4 Al llegar arriba, salta a la cornisa de enfrente. Sigue por ella y cruza un puente colgante. Más adelante, a la derecha, encontrarás una habitación con un orco en su interior. Acaba con él, rompe las cajas que te bloquean el paso y salta al otro lado. Conseguirás una poción. Vuelve a la cornisa y sigue adelante. Verás dos pequeñas torres. No saltes dentro del agujero de la primera: pasa al otro lado, baja las escaleras y mata un orco. Encontrarás una poción y algunas manzanas sobre una caja.

Atácalos uno a uno, el más fuerte el último.



¡Será asqueroso! ¡Encima vomita ácido!

5 Activa la palanca que abre la puerta, sal fuera y lucha contra otro orco. Luego sube por las plataformas hasta llegar a la habitación del otro lado de la torre, donde encontrarás una espada del caos. Vuelve a salir y continúa. Llegarás a una puerta cerrada. Salta el muro por la derecha y enfréntate al jefe orco y los dos orcos del otro lado.

6 En las dos entradas a la derecha hay comida. Pasa por la primera a la izquierda. Salta a un lago, ve a la izquierda y encuentras una poción. Da media vuelta y camina hasta que encuentres una roca adosada a la pared derecha: sube por ella a una habitación. Sube las escaleras y coge la espada oscura. Activa la palanca y sal. Lucha contra unos muertos vivientes que salen del suelo. A la derecha irás a parar a una habitáculo con dos pisos. Explóralo, encontrarás comida y una maza. Desanda tus pasos y cruza un foso por un tablón.

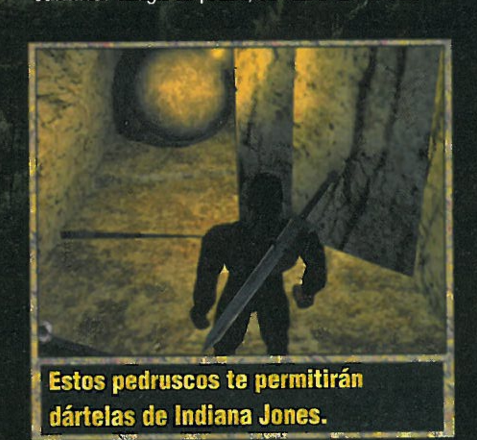
7 Rompe la puerta de la izquierda, allí encontrarás una poción. Sal, sube unas cortas escaleras y lucha contra otro grupo de muertos vivientes. Encontrarás una habitación en la que el suelo se hunde. Elimina tres arañas y coge la poción. Sube a una caja para volver a la habitación. Ve escaleras arriba, en el segundo piso hay una poción. Baja al primero. Entra en la primera habitación que veas. La puerta del fondo se rompe y cuando mates al muerto viviente que entra por ella, quítale el hacha.

8 Sal fuera, ve a la derecha, rompe una puerta y elimina otro muerto viviente. En esta habitación hay otra poción. Retrocede un poco, entra a la derecha y sube las escaleras. Rompe la puerta, sube por unas escaleras y coge la poción. Luego baja y sal fuera. Elimina tres bichitos y un muerto viviente. A tu derecha hay una habitación con la puerta cerrada. Entra por una ventana y hazte con el escudo de combate. Sal abriendo la puerta con la palanca.

9 Justo delante, salta por una ventana hasta un almacén lleno de cajas. Sube por unas escaleras. Vas a parar a una plaza en la que hay un tótem. Si lo empujas caerá sobre el foso y así podrás cruzarlo. Entra a la sala del trono, donde te enfrentarás a dos esqueletos. Detrás del trono hay una sala donde está la llave que sirve para entrar en la sala de la izquierda del trono. Antes de abrirla, lucha contra un esqueleto y un muerto viviente.

10 Luego sube a la parte superior. Evita los agujeros del suelo y activa una palanca que hay al fondo. Se abrirá una puerta de piedra. Sigue por ahí. A pesar de que activarás una trampa (el techo empezará a bajar) tendrás tiempo de pulsar los cuatro botones de la pared para abrir una puerta. Ve a la izquierda y hazte con una poción. Sigue por la derecha, cruza un puente y esquiva las piedras que bajan rodando. En una sala lucha sucesivamente contra dos muertos vivientes y dos esqueletos.

11 Sal al exterior. Entra en un templo y avanza hasta una sala en que te quedarás encerrado. Tómate cuanto antes la poción de poder, porque cuatro esqueletos no te dejarán ni un respiro. Al eliminarlos se abre una puerta. Pulsa el botón que hay tras ella. Se abre una puerta no muy lejos. Suprime a cuatro muertos vivientes por el camino. Llega al patio, el final del nivel.



Estos pedruscos te permitirán dártelas de Indiana Jones.

EL CABALLERO

Es el personaje más equilibrado. No está nada mal para empezar.

Ventajas: Es fácil combatir con él, ya que equilibra dosis razonables de fuerza, ataque y defensa. Sus escudos y armaduras son una protección excelente.

Inconvenientes: Debes economizar movimientos o se cansará en exceso. Para evitarlo, intenta golpear verticalmente. Le cuesta esquivar ciertos golpes.

Armas ideales: Espadas de una mano.



Lanza un objeto para que baje el techo. En cuanto suba pasa corriendo.

SEGUNDO NIVEL EL KRAK DE TABRIZ

1 Eres el caballero. Apareces desarmado y en la cárcel. Puedes huir derribando una de las paredes. Sigue el túnel e irás a parar al otro lado de la reja, donde eliminarás al caballero traidor dormido. Sigue por los pasillos, baja hasta un nivel donde puedes apoderarte de una espada gladius, y hazlo rápido, porque tres bichitos te intentarán morder.

2 Sube unas escaleras y abre la puerta con la palanca. Justo detrás hay un caballero traidor al que deberás neutralizar. Quítale el escudo de madera. Cerca encuentras más comida. Baja por un ascensor y mata más bichitos. Salta unas cajas para continuar y lucha con un caballero traidor en las escaleras. Entra por la puerta. A la izquierda encontrarás comida. Da media vuelta y sigue recto hasta encontrar una sala con dos puertas. Primero ve a la derecha, baja unas escaleras, entra en las mazmorras, elimina a un caballero traidor y hazte con un eclipse.

3 Vuelve atrás. Ve por la izquierda y llegarás a un balcón. Salta y enfréntate a un grupo de cuatro caballeros traidores. Sigue hasta la torre de enfrente y coge el ascensor hasta un piso en el que activarás una palanca para abrir el rastrillo del patio. Baja de nuevo, enciende una antorcha, y quema unas cajas que te impiden avanzar. Entra por el hueco que han dejado y sube las escaleras. Llegarás a un sitio en el que dos caballeros traidores te cerrarán el paso hacia la llave de la capilla. Elimínalos, coge la llave, entra y hazte con la espada oscura.

ARAÑA

4 Vuelve a subir y sal de la habitación. Después de acabar con otro caballero traidor, activa una palanca que baja a medias un puente levadizo. Baja, mata a un caballero traidor más y hazte con la llave de la armería. Entra y coge una naginata. Sube las escaleras que verás allí mismo y que activa la palanca para bajar el puente levadizo. Al salir del puente, avanza con cuidado, porque tienes tres opciones: a la derecha hay una habitación con comida y si sigues recto te encuentras al caballero oscuro, pero el camino a seguir es el de la izquierda. Entra en una estancia, mata un caballero traidor y baja las escaleras.



Tómate la poción de poder para acabar con el caballero oscuro.

5 Tropezarás con otro guardia delante de la puerta de la torre. Sigue bajando escaleras, atraviesa un puente con dos péndulos acercándote al primero y echa a correr justo cuando te pasa por delante. Haz lo mismo con el segundo. Si te ha salido bien, conseguirás la poción de poder.

6 Desanda el camino hasta encontrar al caballero oscuro. En cuanto aparezca, tómate la poción de poder. Cuando lo mates desaparecerá y se abrirá la puerta que tiene detrás. Lucha contra dos orcos. Uno de estos abre la puerta que está poco antes del puente con péndulos. Allí te haces con la armadura ligera y la poción de vida completa.

7 Vuelve a la torre, sube las escaleras y abre la puerta. Luego avanza despacio hacia el pasadizo y párate bajo el arco, se activará una trampa de flechas que cruzan el ancho del pasillo. Para pasar, avanza un paso cuando una flecha acabe de salir del agujero que tengas más próximo. A la izquierda hay otro túnel trampa idéntico. Sube las escaleras y tropezarás con dos caballeros traidores. Ellos tienen la segunda llave de la torre.

8 Sigue adelante y entra en una habitación en la que encontrarás el segundo acceso a la torre. Abre la puerta y acaba con un caballero traidor. Sube las escaleras. Te encontrarás con dos cuchillas horizontales en un pasillo. Pasa corriendo justo por el centro. Superado esto, verás una mesa con algunos objetos y a la izquierda un pasillo con el techo lleno de púas. Tira un objeto al pasillo, con lo que el techo bajará de golpe, y, mientras éste sube, corre a través del pasillo.

9 Atraviesa una puerta, y lucha contra Ragnar. Usa un arma con la que seas rápido y dale uno o dos golpes y retrocede enseguida. Luego, le quitas su escudo y su espada. Coge un pergamino para terminar el nivel.



Haz callar al zoquete y arrogante Ragnar.



Bonita trampa. Pásala corriendo en cuanto las cuchillas se escondan.



Es tan gracioso como mortífero. Resulta peor que el caballero y la amazona pero mejor que el bárbaro. Escógelo si no te acompleja ser bajito.

Ventajas: Es robusto y muy fuerte. Con un solo hachazo puede acabar con un orco de su nivel. Los escudos se le dan bien, úsalos para soportar los ataques.

Inconvenientes: Es muy poco ágil. Mejor será que saltes hacia atrás en lugar de a los lados.

Armas ideales: Hachas de toda clase.

TERCER NIVEL
KAZEL ZALAM

1 Eres el enano y apareces cayendo por un precipicio. Recoge tu hacha y tu escudo. Avanza por el río hasta que entres en la ciudad de los enanos. Verás dos puertas en cada lado. Ve por cualquiera hasta un pasillo en el que acabarás con un orco y obtendrás un garrote. Sube unas escaleras y lucha contra otro orco. Luego entra en la primera puerta a la derecha. Es una despensa llena de comida.

2 Sal y continúa por la derecha. Cruza la puerta rota. Al final del pasillo te esperan dos orcos. Luego entra en la despensa de la izquierda, aliméntate y vuelve a salir dirigirte a la estancia de la derecha. Acaba con un orco y consigue la llave que abre la tercera puerta. Al fondo entra en una sala con más comida. Sal y continúa.

3 Unos orcos pretenden matarte en unas escaleras. Pasa al lado de la puerta del almacén, cerrada con llave. En la siguiente repisa debes saltar un agujero. Llegarás a una gran sala con una zanja en medio. Al otro lado verás a unos orcos que luchan contra sus jefes. Delante tienes una puerta cerrada. Ve por la izquierda. Entra en combate contra un orco y su jefe. Éste último tiene la llave de la puerta que antes has visto.

4 Sin moverte de donde estás, al fondo a la izquierda encontrarás la llave del almacén. Fíjate que al otro lado hay varias puertas. Una de ellas tiene tres botones. Púlsalos en la secuencia correcta: derecho-izquierdo-central. Se abrirá una puerta. Al entrar vas a pasar por un túnel trampa muy peligroso: de las paredes salen flechas dirigidas a ti. Atraviésalo corriendo y haciendo eses. Llegas a una sala con estatuas, donde aniquilas a cuatro arañas. Cerca de una estatua recoges el escudo de combate.

BICHITO

5 Desanda tus pasos hasta llegar al almacén. Allí matarás a tres arañas más. En el ala derecha hay una poción. Desde el ala izquierda se accede a una sala anexa en la que te espera otra araña y puedes conseguir un garrote.

6 Vuelve a la puerta cerrada en las sala dividida por el barranco, ábrela y avanza con cuidado. Da un salto cuando el suelo se hunda. Al poco te encuentras con un jefe orco. Después de matarlo, ve al fondo de la habitación y baja por el ascensor hasta un porche abovedado. Acaba con un orco, entra en la puerta de la derecha. Sube las escaleras, coge una poción y atraviesa la habitación por las vigas.

7 Sal a una pasarela rota. Antes de llegar al final, salta hacia la derecha. Encontrarás una palanca que abre la puerta de tablones de madera que tienes debajo. Crúzala. Ve por una cornisa. Luego entra en el pasillo ascendente de la derecha. Encontrarás un orco y un jefe orco. Después salta una zanja en tu camino. Mata un orco y llegarás al final del pasadizo.

8 Verás dos puertas. A la izquierda hay comida y un hacha. Continúa por la puerta de la derecha, que lleva al otro lado de la sala con la zanja en medio. Cruza una puerta semiabierta y tropezarás, uno tras otro, con tres orcos. Luego llegas a un puente roto. Sáltalo, lucha contra un orco y su jefe. Sube unas escaleras. Ahora estás en una gran sala en la que hay mucha comida.

9 Las puertas se cierran y deberás luchas contra un minotauro. Cuando acabes con él podrás quitarle su maza. Se abre una puerta y te atacan tres orcos. A continuación encuentras una poción, sube las escaleras y llegarás a la sala del trono. El jefe orco que vas a encontrarte tiene una poción de vida completa.

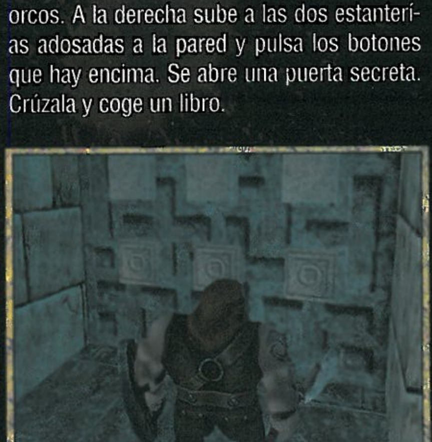


MUERTO VIVIENTE

10 Detrás del trono hay un botón que hace aparecer unas escaleras en la sala contigua. Súbelas, y vigila con el pasillo trampa. Crúzalo despacio y cerca del centro, pero sin pisar el surco central. Saldrán tres cuchillas cortantes. Espera a que pasen y corre.

11 Llegarás a una biblioteca. Ve directo a la tercera estantería de la derecha. Detrás de ella, empuja un libro. Esto abre un hueco secreto en el que hallarás la llave de la puerta que tienes al lado. Dentro te esperan dos orcos. A la derecha sube a las dos estanterías adosadas a la pared y pulsa los botones que hay encima. Se abre una puerta secreta. Crúzala y coge un libro.

El enano es prodigioso con el hacha. Un golpecito y ya ves.



Pulsa estos botones en el orden correcto para acceder a una zona secreta.

LA AMAZONA

Para controlarla necesitas buenos reflejos y una estupenda puntería con el arco.

Ventajas: Extraordinaria rapidez, sobretodo en saltos laterales, imprescindibles para esquivar golpes a tiempo. Su armas la hacen idónea para luchar guardando distancias.

Inconvenientes: Tiene poca resistencia, así que procura que no te den. Sus armas son de escasa potencia porque tiene poca fuerza.

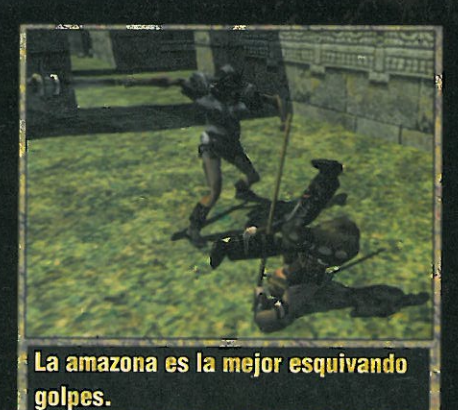
Armas ideales: Las de asta a dos manos y el arco.

CUARTO NIVEL LA CIUDAD PERDIDA DE MARAKANDA

1 Eres la amazona y apareces delante de una pirámide. Para que te hagas una idea del mapa, hay cuatro iguales conectadas a un templo central. Ve por la izquierda, mata un orco y sigues en esa dirección. Entra por una puerta a la derecha. Aprieta un botón en la pared. Da media vuelta y sigue pegado a la pared de la izquierda. Mata un orco, entra en la segunda pirámide y activa el botón de la pared.

2 Sal por la otra puerta, así te ahorras rodear la pirámide. Combate a tres orcos y ten cuidado con las flechas que salen en ángulo recto desde una esquina. Continúa por la izquierda, entra en la tercera pirámide y pulsa el botón. Sal por la otra puerta, lucha contra un orco y entra a la última pirámide.

ESQUELETO



La amazona es la mejor esquivando golpes.

3 Después de pulsar el botón se activan unas cuchillas en los dos laterales. Para salir, acércate a ellas y echa a correr cuando acaben de pasar. Entonces sube a la parte superior del templo central utilizando cualquier escalera. Una vez allí, combate contra un orco. Explora la zona y encontrarás una katana.

4 Ahora ve por la puerta que se ha desbloqueado al pulsar los botones de las pirámides. Dirígete a la derecha. Sobre un puente lucha con un orco. A partir de aquí, explora el laberinto en todas direcciones y encontrarás dos orcos y dos trampas. Camina en lugar de correr y no caerás en ellas. Una consiste en unos agujeros en la pared de los que salen flechas y la otra son dos estacas metálicas que salen del suelo sin previo aviso. También verás dos palancas, pero éstas sólo bajan dos barreras de estacas que ni bloquean tu camino, por estar todos los pasillos conectados.



Detrás de esta puerta encontrarás el codiciado arco. No olvides pasar por ella.

5 Busca un carcaj. Justo encima hay una habitación secreta en la que encuentras el arco ligero. Accede a ella a través de la barandilla que hay al lado de las escaleras. Ve al puente que está cerca. Baja al lago. entra por la puerta y llegarás a una cueva. Vigila con la grieta en el suelo, es una trampa. En la segunda sala de la cueva deberás luchar contra dos muertos vivientes.

6 A la derecha verás una escalera que lleva a una de las pirámides. Pero tú sigue por la cueva. Verás dos túneles. Escoge el de la izquierda. Después de luchar contra dos muertos vivientes, llegarás a un pozo con dos puertas laterales. Ve por la de la izquierda. Sube unas escaleras y esquiva la trampa de flechas a tu izquierda.

El espíritu que sale del mausoleo provoca las iras del resto de inquilinos.

7 Sube las escaleras y mata a otros dos orcos. Luego activa una palanca que deja bajar agua por unos conductos. Encontrarás una poción. Continúa por la derecha y atraviesa con cuidado un pasillo en el que dos caras en la pared escupen fuego. A la izquierda tropiezas con un jefe orco. Retrocede y haz que arda.

8 Recoge del cadáver del orco la llave que abre la puerta de la derecha. Entra por ella. A la izquierda encontrarás un garfio y a la derecha una palanca que sirve para desactivar la trampa de rayos. Ve al patio central, sube a la barandilla del pozo y salta sobre una repisa para obtener la llave del pozo.

9 Baja de nuevo a la cueva hasta llegar a una puerta cerrada custodiada por dos muertos vivientes. Otro más te espera tras ella. Cruza deprisa el puente, porque se hunde. Acaba con otros tres muertos vivientes. Sube las escaleras y llegarás a un mausoleo. Abre la tumba. Verás como un espíritu se alza y se va al templo central.

10 Sigue por el agujero que ha dejado el espíritu en la pared. En el cementerio saldrán a tu paso, de dos en dos, diez esqueletos. Un buen truco es no salir del mausoleo y dispararles a la cabeza con el arco. Una vez muertos, puedes explorar el cementerio. A la derecha hay una palanca que abre la puerta de entrada. Úsala sólo si necesitas regresar a por comida. A la izquierda hay una habitación en la que encuentras una eclipse y una palanca. Entra por el mausoleo, ve a la derecha y baja unas escaleras que te llevan a unas cuevas. En la primera sala vigila la trampa del suelo y lucha con dos muertos vivientes. Entonces sigue por el túnel de la izquierda.

11 Sube unas escaleras. En una sala te atacan dos orcos. Un poco más adelante, coge la llave del templo y una lanza. Vuelve a la cueva y avanza por el túnel de la derecha. Elimina un par de muertos vivientes y entra en el templo. Hallarás un libro mágico que invoca un demonio contra el que deberás luchar. Se mueve rápido y te tira fuego, pero tú puedes esquivarlo. Una vez esté muerto, coge el libro que queda en el suelo.

CABALLERO TRAIDOR

EL ORDEN SÍ ALTERA EL PRODUCTO

Aunque existe un escenario inicial diferente para cada personaje, el resto son comunes. De todas formas, tendrás cierto margen de elección para decidir el orden en que pasas algunos de los niveles. Te ofrecemos el orden más razonable en función de su dificultad y con el caballero como personaje.

QUINTO NIVEL LAS MINAS DEL MONTE KELBEGEN

1 Salta dos precipicios y avanza por una pendiente. Verás una gran bola de piedra que viene rodando hacia ti. Quédate en la parte inferior del desnivel y te saltará por encima sin problemas. Sigue subiendo, mata dos orcos y entra en la mina.

2 Elimina un orco más, sigue y salta por una puerta. Esquiva otra roca y gírate para combatir contra un jefe orco. Baja la pendiente y camina por las vigas. Encontrarás unas cajas con comida. Sube unas escaleras y ve a un puente, pero crúzalo saltando la madera podrida. Combate contra un orco. Sigue a la izquierda y pasa corriendo por el puente que se está desmoronando. Un poco más adelante te encontrarás con un jefe orco y un arquero. Atrae al jefe orco lejos de la cobertura de las flechas y acaba con él. Así conseguirás la llave de hierro.



Por fin una tablilla. Sigue así, que vas bien.

3 Ahora acércate al arquero y esquiva sus flechas dando saltos hacia los lados. En cuanto se le agoten bajará y podrás acabar con él. Abre un rastrillo. Avanza un poco y encontrarás tres bichitos. Sube unas escaleras, rompe unas cajas y sal al exterior. Te encontrarás con varios orcos. Retrocede un poco hasta la puerta, sólo podrán atacarte de uno en uno. Vuelve a salir y lucha con el jefe orco.

ORCO

4 Entra en la mina de tu derecha. Baja una rampa y salta un agujero. Por los túneles te encontrarás tres arañas. Una vez neutralizadas, salta a un piso inferior y da un rodeo. Coge la poción de poder. Más adelante, salta el puente roto. A pocos metros hay otro puente roto, pero más largo. Para pasarlo, baja por la izquierda y salta de plataforma en plataforma hasta llegar al otro lado.

5 Pasa unas escaleras y podrás hacerte con la gema roja, defendida por tres orcos. Sube a la derecha, donde hay dos habitaciones contiguas con bastante comida. La última acaba en una puerta que se abre con una palanca. Vuelve por donde has venido. En cuanto salgas, te encontrarás con otros dos orcos. Elimínalos y sigue hacia a la tercera mina.

6 Baja por el túnel de la derecha. Llegarás a una vía elevada sobre una sala. Verás cómo un bichito se traga la gema azul. Salta sobre la plataforma de la izquierda y baja. Sigue el túnel circular por cualquier lado. Elimina algunos bichitos, ya que uno de ellos tiene la gema azul. Lucha también contra un caballero traidor y un jefe orco. De este último obtendrás la llave necesaria para abrir la puerta de salida del túnel circular.

7 Elimina un jefe orco que te encontrarás por el pasadizo. Sigue avanzando e irás a parar a la salida de la segunda mina. Vuelve a entrar en la tercera, pero ahora ve por el túnel izquierdo. Salta para evitar que se hunde el puente carcomido. Baja por un ascensor. Verás un túnel delante y otro a la izquierda. Siguiendo por el de enfrente, lucha contra un orco y su jefe. Cruza el puente corriendo, porque en el puente de al lado hay un arquero. Espera a que venga por ti y lucha con él cuerpo a cuerpo.

8 Sigue por otro puente, acaba con un orco y su jefe. Saldrás a una plataforma, salta al otro lado de la pasarela rota y acto seguido abajo a la derecha. Allí hay algo de comida. Mata a tres arañas y baja por las escaleras. Cuatro bichitos defienden la gema verde. Una vez conseguida, vuelve atrás hasta el punto donde has caído al saltar desde la pasarela.

9 Ahora salta adelante, sube una plataforma y rompe un puerta de madera. Salta abajo y acaba con tres arañas. Cruza una puerta. Se cerrará detrás de ti y la lava empezará a subir. Sé rápido, salta adelante y escala la montaña central cuanto antes. En cada plataforma hay algunas armas, pero todas han aparecido anteriormente. Al llegar arriba, coge la tablilla.



Un bichito se ha comido uno de las gemas, así que tendrás que arrancarla de sus entrañas.

10 Se desplegará una rampa, pasa por ella y vuelve a la superficie. Entra en la tercera mina y regresa al punto en el que has cogido la gema verde. Allí sube por unas plataformas, hasta que encuentres un orco y su jefe. Después de matarlos, coge una llave y sigue hasta un patio en el que hallarás el tridente y una poción. Entra por una puerta, sube por un ascensor por el que ya has pasado y regresa a la entrada de las minas.

JEFE ORCO

11 Busca una rampa que baja hasta una sala en la que deberás poner cada gema en su sitio. Luego baja por un ascensor hasta encontrarte con un troll. Tómate la poción de poder y dispárale flechas. Al matarlo, puedes cogerle su garrote primitivo. Luego baja por un agujero, evita dos bolas de piedra y salta por los precipicios hasta llegar al final del nivel.



El arco combinado con la poción de poder es un buena alternativa para acabar rápido con el troll.



SEXTO NIVEL LA FORTALEZA DE TELL HALAF

1 Nada más entrar en la fortaleza, ve por la izquierda y mata dos orcos. A partir de aquí, sé consciente de que te encuentras en el anillo exterior de un castillo. A la izquierda entra en un establo y sube las escaleras. Atraviesa un porche y entra en una habitación. Después de eliminar un orco conseguirás una naginata y un poco de comida en un barril.

2 Baja las escaleras, acaba con el orco. Ve a la izquierda por el patio. Te encuentras con un jefe orco que tiene una espada venenosa. Lucha con él en plan golpea y escapa. Sigue



Duro con los jefes orcos, quítales su espada venenosa y úsala contra ellos.

y a la izquierda entra por una puerta destrozada. Activa la palanca de la derecha. En los barriles de tu alrededor hay comida.

3 Sube al piso de arriba, activa la palanca y lucha contra dos orcos. Uno de ellos tiene un arco ligero. Pasa a la siguiente habitación. Baja las escaleras, activa una palanca y sal al patio de nuevo. Utiliza la palanca de la pared de enfrente para abrir el rastrillo que está a tu derecha. Luego continúa por tu izquierda. Acaba con un orco. A unos metros entra al establo de tu izquierda, elimina al orco y sube las escaleras.

4 Te cruzarás con un arquero en la pasarela que lleva a la siguiente habitación. Baja las escaleras y sal de nuevo al patio. Sigue por la izquierda y enfréntate a un orco y su jefe. Más adelante hay otro grupo de establos comunicados. Entre las dos habitaciones del piso superior hay una puerta rota defendida por un jefe orco. Cuando acabes con él habrás terminado de recorrer el perímetro exterior



La llave de la habitación del Duque está bastante escondida.

de la fortaleza.

5 Atraviesa la puerta rota y ya estarás dentro de la muralla. Sigue recto y paséate por la cornisa del primer piso eliminando a los arqueros que encuentres. Hay un punto de la cornisa en el que puedes escalar. Sube y coge la llave del dormitorio del Duque. Luego baja por unas escaleras hasta el patio del perímetro interior.

6 Rodea la fortaleza acabando con todos los orcos que intenten impedírtelo. Luego entra en la fortaleza por la puerta destrozada. En el vestíbulo te cruzarás con un orco y su jefe. Sube al piso superior por cualquiera de las dos escaleras. Una vez en una repisa, baja las escaleras a la izquierda y a la derecha, elimina los dos orcos y deja los rastrillos abiertos.

7 En cualquiera de los dos extremos hay unas escaleras ascendentes, ve por ellas y lucha con los tres orcos que te esperarán arriba. Ahora tienes tres escaleras a la vista: la de atrás te conduce a una habitación en la que hay comida. Cualquiera de las otras dos escaleras lleva a la entrada de la habitación del Duque. Antes de entrar por ella debes terminar con el orco y su jefe en la terraza de la izquierda.

8 En la habitación del Duque podrás apoderarte de una espada élfica. Acciona la palanca y se abrirá un pasadizo que conduce a la sala del trono. Allí un caballero moribundo te

No te quedes pasmado, abre el rastrillo y busca la habitación secreta en la que está la tablilla.

comunica que el Duque ha sido secuestrado y te pide ayuda. Antes de morir, te dará un pergamino y una llave con la que podrás abrir la puerta secreta de uno de los laterales de la sala. Allí encuentras un ascensor que te conduce hasta un pasadizo inundado. Mueve una palanca para abrir el rastrillo. Entonces busca un botón con una runa grabada. Púlsalo y podrás acceder a una habitación secreta en la que encontrarás una tablilla. Luego sal atravesando una cascada. Enhorabuena por seguir vivo.

SÉPTIMO NIVEL LAS TUMBAS DE EPHYRA

1 Nada más aparecer, sube a la cornisa de la izquierda y escala hasta el porche, desde allí podrás saltar a una habitación y eliminar un arquero. Abre la puerta con la palanca. Justo detrás hay otro arquero. Sigue por la pasarela, a la izquierda hay una habitación con un arquero que tiene una pócima.

2 Baja las escaleras, encárgate de los arqueros y del jefe orco del patio. Verás una gran puerta cerrada con llave y, a su lado, un edificio con columnas. Rodéalo por la derecha y salta a unas cajas, aunque ten cuidado, porque hay un arquero al acecho. Una vez abajo, lucha contra un jefe orco. Entra en la habitación que tienes enfrente, mata un orco y sube unas escaleras de caracol.

MINOTAURO

3 Una vez en la repisa continúa por la escalera izquierda, lucha con un orco y puedes coger dos armas de asta. Vuelve a la repisa y sube por la escalera de la derecha. Te encontrarás con un jefe orco en otra repisa. Ve por la izquierda, lucha contra un orco en una sala que tiene el suelo agujereado. Allí puedes coger una poderosa espada. Regresa a la repisa del jefe orco y sube las escaleras que conducen al piso de arriba. Acaba con un orco. Cruza la habitación por las vigas.

4 Detrás de una mesa encontrarás una poción. Baja al piso de abajo y salta por un agujero cualquiera. Conseguirás un papiro, lo coges y debajo está la llave que buscabas. Abre una puerta con la palanca de la izquierda (cuesta verla, pero la encontrarás).

5 Aparecerás en la habitación de las lanzas. Ahora regresa al patio, cuélate en la bodega y elimina a varios bichitos y un orco. En los barriles de la bodega hay comida. Sal por la



En el cementerio te tienes que torear a los esqueletos.

puerta del fondo y llegarás al primer patio. Ve a la puerta cerrada y ábrela.

6 Entra en el santuario de tu derecha. Ve a la tumba del oráculo y allí se te informará de lo que debes hacer. Luego sal al exterior y entra en el edificio de la izquierda. Dentro hay tres criptas, cada una guardada por un esqueleto. Combátelos uno a uno y después sigue por el pasillo de la derecha. Acércate al arquero hasta que saque la espada. En cuanto lo liquides podrás apoderarte de su garfio.

7 A continuación hay una sala con columnas. Aparecerá un esqueleto detrás de una pared tapiada. Sigue por un pasillo contiguo, sube unas escaleras y verás a tu derecha una habitación con el suelo derrumbado. Sube sobre lo poco que queda y salta hasta una puerta a la derecha. Allí dos esqueletos defienden la llave de las tumbas y una poción de vida completa.

8 Regresa a la habitación con el suelo hundido y baja ahora por las escaleras de la derecha. Salta por una trampilla y carga contra tres muertos vivientes. Allí encontrarás una poción de poder y un martillo de combate. Más adelante, introdúcete en una bóveda por la primera ventana. Varios muertos vivientes vienen a por ti. Elimínalos.

9 Sal a un patio y abre la puerta con la llave que acabas de conseguir. Entra en un pequeño cementerio. La puerta se cierra detrás de ti y te atacan seis esqueletos, de dos en dos y de dificultad creciente. Al acabar con ellos se abrirá una puerta. Entra en ella. Usa la poción de poder, porque estás a punto de enfrentarte al poderoso esqueleto en llamas del rey.



El esqueleto del rey es duro de pelar. Cuando lo mates activa el botón que ves detrás de su cabeza.

10 ¿Lo has matado? Pues quítale su escudo. Coge un fetiche de su tumba y mira encima de ella. Verás un botón con una runa grabada. Dale con una flecha, se abre una habitación secreta y hazte con otra tablilla. Regresa a la tumba del oráculo. Por el camino deberás enfrentarte a varios esqueletos. Son muchos, intenta que se maten entre ellos.

11 Coloca el fetiche en la parte trasera de la tumba y se abrirá una puerta. Ve por ella hacia arriba. Lucha contra tres esqueletos y activa las dos palancas para que se abran las puertas laterales de la sala del oráculo. Entra por cualquiera de ellas.

12 Abajo encontrarás una armadura de caballero y una armadura ligera de bárbaro. Sigue por un pasadizo. Pasa corriendo, porque el suelo se abre y abajo hay púas. Cruza un arco y camina por el pasadizo inundado. Algunos esqueletos se levantan desde el agua, acaba con ellos y ábrete paso hasta la sala contigua, en la que te atacará un golem. Puedes intentar atraerlo hacia la trampa del suelo o buscar la manera de golpearle por la espalda. Una vez le hayas eliminado, se abrirá la tumba de la reina y conseguirás la espada del rey. Prueba superada.



OCTAVO NIVEL LA ISLA DE KARUM

TROLL

1 Cruza el puente y atraviesa unas puertas que se abrirán a tu paso. Atraviesa un puente levadizo. Ve por la izquierda y carga contra un muerto viviente procurando que el arquero de la muralla no te acierte. Cruza la siguiente puerta y encontrarás a la izquierda un corto pasillo en el que hay una poción. Sube las escaleras. Elimina a un arquero y salta al otro lado de la puerta del patio desde la muralla.

2 A tu derecha verás una gran puerta cerrada con llave. Lucha contra unos caballeros traidores, luego sube a por los arqueros de la muralla. Allí encontrarás una habitación con comida. Regresa al puente levadizo y sigue por la derecha. Después de pasar por un patio en el que hay un esqueleto colgado, entra por una puerta a la derecha y, subiendo por las escaleras, elimina a todo muerto viviente y esqueleto que se te cruce.

3 En el piso superior hay una llave que abre tanto la puerta que has visto antes como la que encontrarás en un pasadizo cercano. Sigue por ésta última, lucha contra algunos esqueletos y llegarás a una cornisa elevada que da a una habitación con un fuego encendido. Baja y hazte con una poderosa arma a dos manos.



Búscale la espalda al minotauro, que éste muerde.

4 Activa las dos palancas de las paredes. Una de ellas abre una puerta que te conducirá a la habitación en la que encontrarás una armadura. La otra puerta lleva a un patio lleno de esqueletos. Salta una puerta de madera destrozada y llegarás a una habitación con tres pozos. No saltes aún, pasa de largo y salta la tapia de la izquierda para aparecer en el patio del ahorcado. Es posible que los anteriores enemigos se hayan regenerado. Ve a la puerta cerrada con llave que no has abierto y entra.

5 Te encuentras en un pasillo en forma de U en el que te esperan tres caballeros traidores. Abre una puerta y entra en una sala en la que, tras acabar con dos esqueletos, podrás conseguir algunas armas de asta. Abre una puerta e irás a parar de nuevo a la sala de los pozos. Salta por uno de ellos para caer en una sala medio inundada en la que conseguirás un martillo gigante.

6 Siguiendo por los pasillos, llegarás a una sala donde hay una piscina de lava. Sigue unas escaleras que bajan a tu izquierda. Combate contra un par de caballeros traidores y muertos vivientes hasta llegar a una sala con el suelo cubierto de agua. Antes de coger la llave de las mazmorras, lucha contra un grupo de muertos vivientes que salen del agua.

7 Al fondo de la sala verás unas escaleras. Síguelas y abre una puerta con una palanca. Ve a un patio. Sigue por tu derecha. Al fondo



¿Los tres mosqueteros versión Blade?



En cuanto el Lord final se vea derrotado, huirá no sin antes jurar venganza.

hay otra puerta. Al avanzar, una puerta se romperá y aparecerán varios esqueletos. Ve a la piscina de lava y activa la palanca dos veces, así se vaciará y aparecerá un hueco en el suelo. Métete por él.

8 Abre la puerta con una runa grabada y llegarás a una sala en la que se te informará de la necesidad de reunir todas las tablillas para acabar el juego. Dirígete a las cercanas mazmorras. Abre la puerta y a la derecha lucha contra un caballero traidor al que puedes robar su espada. Sigue por la rampa que encuentras al fondo a la derecha hasta llegar al segundo piso de la torre. Allí debes luchar con tres caballeros traidores. Sube al piso superior y elimina a dos caballeros traidores más. Salta por la barandilla cuadrada. Aparecerá un minotauro. Al matarlo, consigues la llave de la torre y un hacha de doble filo.

9 Regresa a la rampa de la torre y sigue subiendo. En el tercer piso encontrarás una espada curva, pero debes luchar contra más caballeros traidores. En el cuarto piso lucha contra unos esqueletos. Baja unas escaleras secundarias y hazte con una poción de poder. Vuelve a la sala de los últimos esqueletos y sigue subiendo. Tropezarás con un demonio No te separes de él y machácalo sin descanso.

10 Ve hasta el altar. Allí se te explicará la historia de un antiguo caballero. Luego aparecerá el Lord. Tómate la poción de poder y ten mucho cuidado, porque cada golpe que te dé te quita vida y aumenta la suya. Es muy hábil con el escudo y suele desaparecer para reaparecer a tu espalda. Cuando por fin consigas acabar con él tómate un descanso, porque es el fin de este nivel.

NOVENO NIVEL LA FORTALEZA DE SHALATUWAR

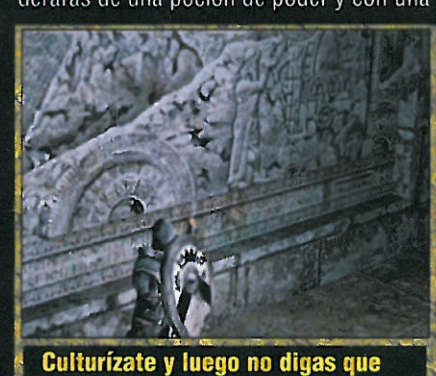
1 Sal del porche en el que estás. Lucha contra varios orcos. Uno de ellos tiene la llave que abre la puerta que verás delante tuyo. Entra y ve a la izquierda. Atraviesa el patio rápidamente, porque dos arqueros te van a disparar. Al fondo a la izquierda hay un ascensor. Úsalo y elimina a los arqueros.

2 Baja de nuevo y lucha con los orcos que antes has ignorado. A un lado verás una rampa ascendente. Al comenzar a subirla, una bola de piedra bajará rodando. Puedes intentar esconderte en el primer hueco de tu derecha, pero allí hay un jefe orco. Lo ideal es atraerle hacia afuera y hacer que la bola lo aplaste.

3 Continúa hacia arriba. Gira dos esquinas a la derecha. Lucha con los tres orcos que vienen a tu encuentro. A tu derecha verás una pared de madera. Rómpela y accede a una estancia secreta en la que podrás coger una armadura y una poderosa espada a dos manos. Lee el mural, abandona la sala y ve hacia la derecha. Debes luchar contra tres orcos y un jefe orco. Al matarlos consigues una llave que te permite abrir la puerta más cercana.

4 Llegas a una sala grande, rodéala buscando unas escaleras ascendentes. Te encontrarás con algunos orcos. Al llegar al tejado de la fortaleza, verás cómo un jefe orco manda a dos de sus esbirros a por ti. Mátalos y haz lo mismo con el minotauro que te enviará a continuación. Cuando acabes con todos, el jefe orco deberá atacarte en persona. Liquídalo sin contemplaciones y hazte con la llave de las mazmorras.

5 Ahora encarámate al techo y explora los tejados. En una pequeño cobertizo te apoderarás de una poción de poder y con una



Culturízate y luego no digas que nadie te explica de qué va la película.

Más vale apartarse rápido del camino del minotauro.

cimitarra. Vuelve a la sala grande, ve por un pasillo anexo y baja a las mazmorras. Allí tropezarás con tres jefes orcos y un troll. De este último obtendrás la llave necesaria para abrir una puerta situada a sus espaldas. Ábrela y visita las celdas.

6 En la última liberarás a Lord Kerman, pero un jefe orco acabará con él enseguida. Venga su muerte y sigue por los pasadizos descendentes, hasta encontrarte con tres jefe orco más en una zona exterior medio inundada. Uno de ellos tiene la llave que abre la puerta que está defendiendo. Ábrela, ve por una rampa ascendiente y sube al elevador. Acabas de llegar al fin el nivel.



Así es la vida, liberas a un amigo y mira lo que le pasa.



DECIMO NIVEL EL DESFILADERO DE ORLOK

1 Este escenario está cubierto de niebla, así que deberás andar con mucho ojo. Aparecerás frente a una pasarela. Crúzala, mata a dos orcos y sigue por la derecha. Ve pegado a la pared izquierda hasta que llegues a una bifurcación. Elige el camino de la izquierda y haz lo mismo en el siguiente cruce. Llegarás a una parte elevada, salta un precipicio y lucha contra un orco.

2 A tu derecha hay unas escaleras estrechas al borde de la cornisa. Ve por ellas, atraviesa una pasarela y elimina un arquero al que podrás robar una pócima. Regresa a la


A los troll hay que atacarles por detrás.

segunda disyuntiva y sigue por la izquierda. Sal a una zona amplia en la que deberás eliminar un troll.

3 Busca unas plataformas y sube por ellas. Avanza despacio, ya que una pasarela se desmoronará delante de ti. Salta el hueco. Llegarás a un desnivel. Bájalo, atraviesa un corto túnel y al salir ve a la izquierda en el que te espera otro troll. Sigue por la cornisa y acaba con todo orco que te encuentres.

4 Verás una cueva con pasadizos comunicados. Allí tienes que hacer virguerías para acabar con dos jefes orcos. Luego explora las cuevas. Al final de unas escaleras ascendentes encontrarás la espada alud. No toques la palanca que hay en la base de la escalera, ya que activa una trampa. En el otro extremo de las cuevas, tumba una pared en una pequeña galería nevada y hazte con la poción de poder.

5 En una de las cuevas te saldrá al paso un troll desde detrás de una pared. Mátalo y podrás coger tranquilamente el hacha masiva. Para salir de aquí, ve por un pasadizo estrecho que hay cerca de la palanca


Pon el orbe en el monolito y disfruta del espectáculo.

que has visto antes. Entrarás en una fortaleza.

6 En la planta baja hay una armadura mediana de enano. Sube al primer piso y carga contra un caballero traidor. Explora esta planta. Ve despacio, porque en una de las salas se hunde el suelo al entrar. En una sala cercana hay un orbe encima de una mesa, cógelo. Entonces baja por unas escaleras hasta una zona casi idéntica a la que has explorado antes.

7 Allí acabas con un caballero traidor. En el monolito del patio consigues un martillo glaciar. Regresa a la parte de la fortaleza que has explorado al principio y dirígete al monolito del patio. Allí debes colocar el orbe. Eso abre cuatro puertas laterales que llevan a una sala en la que puedes hacerte con la primera de las llaves


Al golem de hielo será mejor lanzarle armas.

del templo. Se abrirá una puerta y te verás forzado a luchar contra un golem de hielo para poder seguir. Lo peligroso es que, si luchas en el exterior, un arquero te amargará constantemente, y si lo haces en el interior, tienes muy poco espacio para moverte. Ármate de paciencia y arrójale armas pesadas hasta que acabes con él.

8 Cruza el rastrillo de madrea y lucha contra el troll que encontrarás usando la poción de poder. Cuando por fin le elimines, pasa por un portal situado al fondo a la derecha y descansa un rato, que te lo mereces. Has llegado al final de un durísimo nivel. Y de la primera parte de nuestra guía.

Hasta el mes que viene.

ENEMIGOS

ARAÑA
Puede envenenarte, pero es fácil de matar. El único problema es que son pequeñas y se mueven por el suelo, con lo que cuesta acertarles.

BICHITO
Ningún problema con él. Un golpe y se acabó. Su reducido tamaño te obligará a afinar la puntería si quieres exterminarlos.

MUERTO VIVIENTE
Parece una momia inofensiva, pero le da por vomitar veneno de vez en cuando. Es desagradable, pero sufriendo es como se aprende.

TRAIDOR
Atácale por donde no sostiene el escudo, golpéale dos o tres veces y apártate. Si para un golpe con su escudo, salta atrás enseguida.

ESQUELETO
Sus ataques siempre siguen los mismos patrones. Apártate, espera a que dé el tercer golpe y entonces machácale por el flanco.

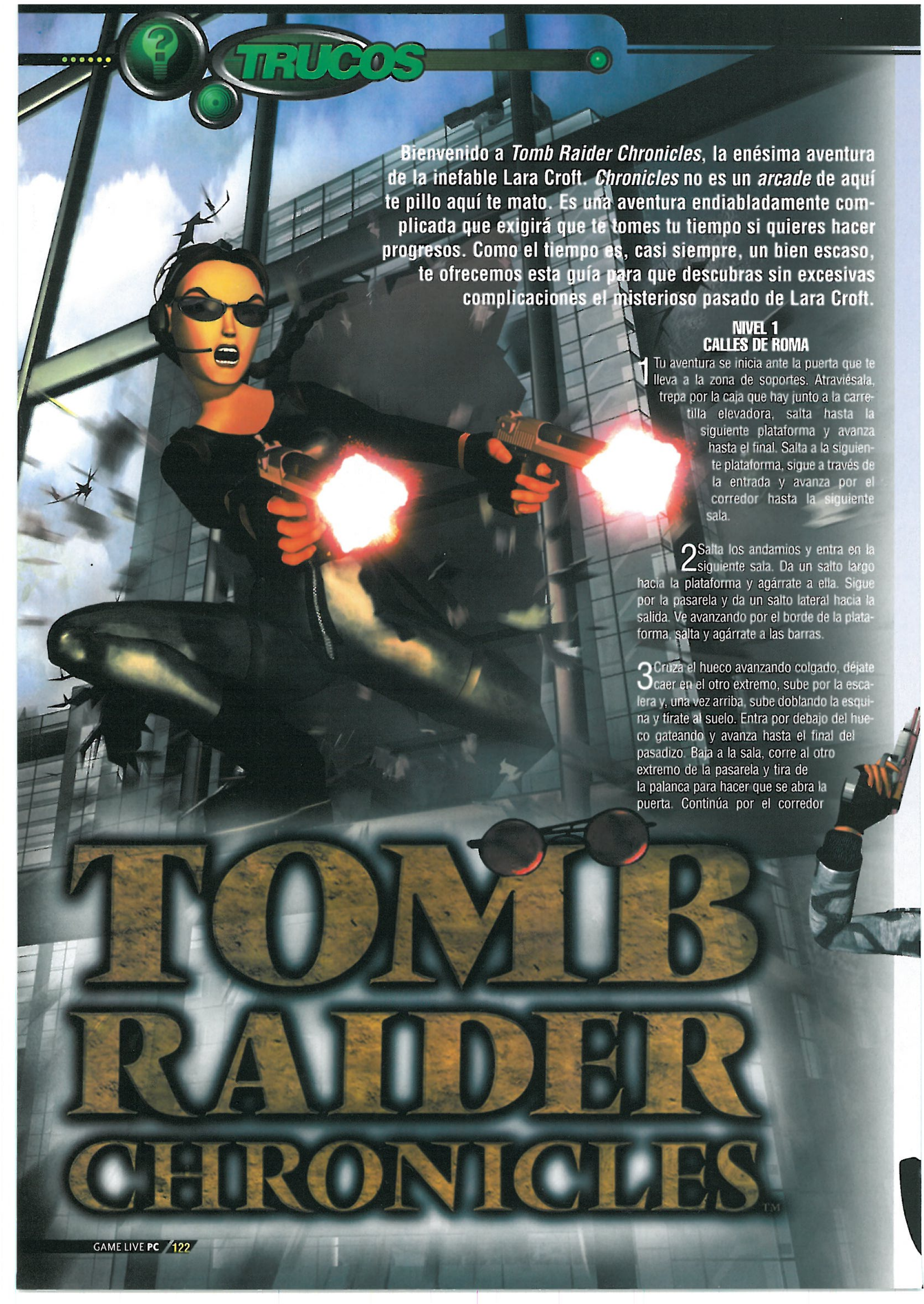
ORCO
Usa tácticas parecidas a las del caballero traidor, pero con éste puedes ensañarte un poco más, porque suele ser bastante más débil.

JEFE ORCO
Muy bruto, pero lento. Espera a que dé un golpe, salta a un lado y pégale por detrás. No le ataques de frente.

TROLL
Ataques poderosos, pero escasa capacidad de maniobra. Esquiva sus embestidas y golpea por la espalda.

GOLEM
Igual que el minotauro, pero con movimientos de ataque un poco más rápidos. Derrotarle es cuestión de paciencia.

MINOTAURO
Es muy lento, provócale y, cuando esté cansado tras un hachazo, atácale por detrás con un par de golpes certeros.



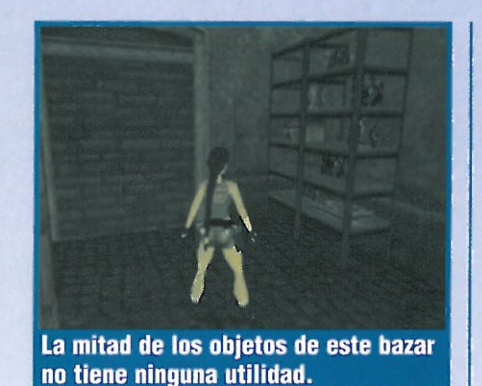
Bienvenido a *Tomb Raider Chronicles*, la enésima aventura de la inefable Lara Croft. *Chronicles* no es un *arcade* de aquí te pillo aquí te mato. Es una aventura endiabladamente complicada que exigirá que te tomes tu tiempo si quieres hacer progresos. Como el tiempo es, casi siempre, un bien escaso, te ofrecemos esta guía para que descubras sin excesivas complicaciones el misterioso pasado de Lara Croft.

NIVEL 1
CALLES DE ROMA

1 Tu aventura se inicia ante la puerta que te lleva a la zona de soportes. Atraviésala, trepa por la caja que hay junto a la carretilla elevadora, salta hasta la siguiente plataforma y avanza hasta el final. Salta a la siguiente plataforma, sigue a través de la entrada y avanza por el corredor hasta la siguiente sala.

2 Salta los andamios y entra en la siguiente sala. Da un salto largo hacia la plataforma y agárrate a ella. Sigue por la pasarela y da un salto lateral hacia la salida. Ve avanzando por el borde de la plataforma, salta y agárrate a las barras.

3 Cruza el hueco avanzando colgado, déjate caer en el otro extremo, sube por la escalera y, una vez arriba, sube doblando la esquina y tírate al suelo. Entra por debajo del hueco gateando y avanza hasta el final del pasadizo. Baja a la sala, corre al otro extremo de la pasarela y tira de la palanca para hacer que se abra la puerta. Continúa por el corredor


La mitad de los objetos de este bazar no tiene ninguna utilidad.

hacia una gran sala, sube a las cajas del final y, desde allí, salta para alcanzar la laguna.

4 Ve nadando hasta el agujero, continúa por el pasadizo y sigue nadando hasta la próxima sala. Avanza por el corredor hasta llegar a la cuerda floja, anda por ella y entra en la sala de las estanterías. Atraviesa este sector, sal por el otro lado y te encontrarás en una zona en la que ya has estado. Vuelve fuera y dirígete por el primer desvío que hay a la derecha para llegar al área de la fuente.

5 Elimina al perro, dobla a la derecha y avanza por el pasadizo en dirección a la máscara que hay en la pared. Mueve la palanca para hacer que suba una compuerta. Vuelve a la fuente y luego sal de esa zona por el camino de la derecha. No pises las baldosas oscuras, avanza más allá del follaje y acciona la palanca.

6 Corre hacia la luz para deshacerte de los murciélagos que han salido del agujero. Ahora puedes subir al siguiente nivel, ya que las baldosas oscuras forman una plataforma elevada. Ve por las rampas hacia la zona de las sillas, sube al saliente que hay al final, tírate al corredor de abajo y dispara a las ventanas para encontrar más ítems.

7 Una de las ventanas te lleva hasta otro corredor. Memoriza la posición de esta ventana, baja las escaleras, elimina al perro, cruza por la abertura y acciona la palanca para hacer que se abra el enrejado. Vuelve a subirte a la ventana y salta para cruzar la zanja que se abre a tus pies.

8 Gira hacia la izquierda y avanza por las rampas hasta arriba para encontrar una llave de oro. Vuelve abajo, dobla a la izquierda, sube la siguiente serie de rampas, salta al toldo y recoge las bengalas.

9 Déjate caer, elimina al perro y utiliza la llave de oro para abrir la puerta del área de la fuente. Avanza hasta el final del corredor, gira para mirar a la pared de la izquierda y localizar a un enemigo en el balcón que encontrarás al final de la siguiente sala. Saca tus pistolas y dispara mientras avanzas de lado hacia la siguiente sala.

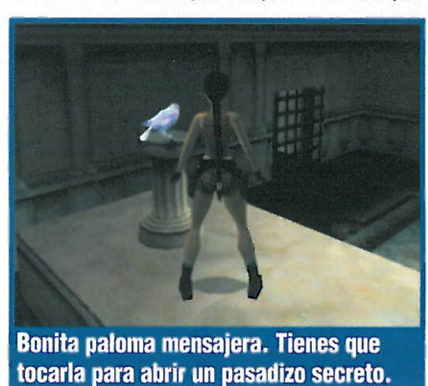
10 En cuanto llegues al suelo, da un salto lateral para volver al corredor. Repite esto hasta que el enemigo se marche. Dirígete al otro extremo de la sala, dobla a la izquierda, desciende por la rampa y sube para recoger la llave del jardín.

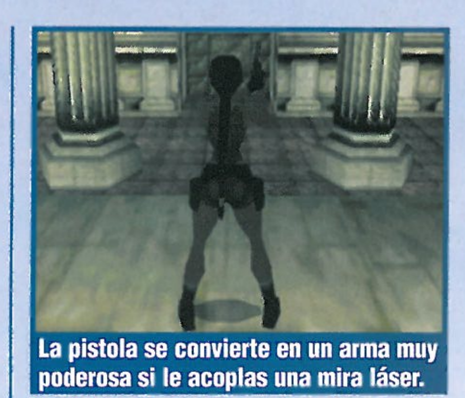
11 Sigue por la ruta alternativa, sube por la rampa para llegar al lugar en el que se encontraba tu enemigo. Ahora está en el otro lado del hueco, así que dispara en su dirección hasta que consigas que se marche.

12 Agárrate a la cuerda y utilízala para cruzar al otro lado. Déjate caer al corredor, acciona la palanca para que se abra la última puerta que te separa del área de la fuente. No entres en el área de la fuente. Avanza en dirección contraria. Cuando llegues a la bifurcación en forma de T, dobla a la derecha y ve hasta el final del corredor.

13 Gira a la izquierda, introduce la llave del jardín en una de las ranuras, dirígete al otro extremo del corredor, dobla a la derecha, sigue por el primer desvío a la izquierda y recoge cartuchos de revólver.

14 Sal de la sala por la izquierda. Sube por las escaleras para encontrar un revólver. Sigue subiendo, cruza la puerta doble (basta con que empujes) y recoge una mirilla láser que podrás incorporar al revólver. En cuanto lo hayas hecho, dispara al candado. En el momento en que recojas la llave del jardín, un montón de ratas te atacarán. Huye hasta que dejen de perseguirte.


Bonita paloma mensajera. Tienes que tocarla para abrir un pasadizo secreto.


La pistola se convierte en un arma muy poderosa si le acoplas una mira láser.

15 Vuelve al jardín y usa la llave que has encontrado allí. Tras la secuencia, localiza el pasadizo que hay tras el edificio de las tres cabezas, ve al gran campanario y recoge la mira láser y los cartuchos que hay en lo alto de las escaleras.

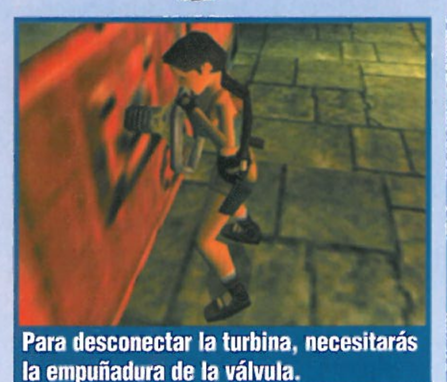
16 Cuando le hayas disparado a la campana, sube a la primera entrada y pega un salto largo por encima del hueco. Deshazte de los murciélagos, tira de la palanca y vuelve al campanario.

17 Al tirar de la palanca habrás conseguido accionar la puerta principal de arriba del todo, pero no vayas aún. Es posible llegar a la pared que se extiende por el mismo lado que la primera entrada que abriste. Llega ahí mediante la pared que hay junto a las escaleras y síguela hasta el final. Mira al otro lado del tejado en el que estaban los tiradores, da un salto largo hacia el tejado, corre y salta de nuevo, esta vez para alcanzar la torre. Recoge los cartuchos y vuelve hasta la entrada en lo alto del campanario.

18 Llegarás a una sala con dos figuras de cuervo en el centro. Avanza por el pasillo de la izquierda y acciona la palanca para conseguir que la capa exterior de la figura se derrumbe, revelando una paloma. Ve hasta ella y tuércela para hacer que se abra la entrada al final del pasadizo de la derecha.

19 Atraviesa la entrada, sube la rampa, deslízate por debajo de ella usando el saliente de la plataforma en la que estás. Baja hasta el saliente que hay a la derecha y sigue arrastrándote hasta que tengas espacio para incorporarte.

20 Acciona la palanca para hacer que la segunda estatua se convierta también en paloma, desciende por el saliente y déjate caer al suelo. Como antes, retuerce la estatua para abrir la otra entrada, que en esta ocasión está en la base del campanario. Recoge el símbolo de Saturno. Luego dirígete hacia el jardín y habrás completado el primer nivel del juego.



Para desconectar la turbina, necesitarás la empuñadura de la válvula.

NIVEL 2
EL MERCADO DE TRAJANO

1 Ve hacia la primera sala a la izquierda. Utiliza el revólver para abrir de un golpe la caja y recoge de su interior una palanca. En el interior de la caja que hay al otro lado de la calle encontrarás una mirilla láser.

2 Utiliza la palanca para abrir la entrada de metal ondulado que hay a la derecha. Encontrarás una caja que tiene un botiquín dentro. Luego sube por el andamio a la plataforma de la parte de arriba, en el saliente de la ventana encontrarás otro botiquín. Cuando lo tengas todo, salta al andamio y avanza en equilibrio sobre la cuerda floja.

3 Corre en dirección a los dos grifos, da un salto largo medido y agárrate al andamio que hay al otro lado. Luego da otro salto largo y agárrate al saliente para recoger cartuchos de escopeta.

4 Da un salto para volver al andamio. Avanza un poco, déjate caer sobre la plataforma y desde allí continúa en dirección a sala bloqueada. Recoge las bengalas y los cartuchos de revólver, regresa dando un salto a la plataforma y salta otra vez para cruzar hacia el otro lado.

5 Entra en la sala en la que hay una gran esfera en la pared y vuelve al área principal. En la parte trasera de uno de los pilares encontrarás una escalera de piedra. Sube por ella y deslízate plataforma abajo. Tuerce a la izquierda y pega un salto largo medido para llegar a la siguiente arcada.

Lara es una chica de muchos recursos. Aquí utiliza la palanca para lograr una moneda dorada.

6 Dirígete a la plataforma contigua, avanza siguiendo el camino que se adentra en la sala y tira tres veces de la cuerda para hacer subir la rueda dentada al nivel correcto.

7 Vuelve a la arcada de la escalera de piedra, salta hacia la siguiente arcada, gira 45 grados a tu derecha y salta para entrar en la sala que contiene la segunda cuerda. Tira de ella para hacer que las ruedas comiencen a girar y muevan la esfera que antes te bloqueaba el camino.

8 Regresa a la arcada, tuerce a la izquierda, recoge el ítem que hay en el agujero de la pared, atraviesa de un salto y toma la munición Uzi. Luego baja del saliente y tírate a la sala de la esfera. Enciende una bengala antes de cruzar y podrás ver que hay otro camino a la izquierda. Sube y entra en la sala de los grifos en llamas. Con la ayuda de la palanca, hazte con la moneda dorada, recoge los cartuchos de revólver y el botiquín y sal de ese lugar.

9 La puerta que está situada enfrente de esta sala te conduce al principio del nivel. Por tanto, atraviesa por la única entrada que aún no has pasado y avanza hasta encontrar los cartuchos de revólver.



El Gran Romano da una calurosa bienvenida a Lara Croft.

10 Vuelve a las cascadas por las que pasaste hace poco, tírate al agua y nada para recoger munición. Vuelve y sal por el otro lado, recoge más cartuchos y avanza un poco para enfrentarte al Guardián del Símbolo. Cuando le hayas vencido, obtendrás el símbolo de Marte y podrás recoger más munición.

11 Inspecciona el diseño circular del suelo hasta que encuentres un pasadizo. Déjate caer, ve a la zona del agua y observarás que sólo puedes ir por un camino. Llegarás a un agujero en el que se yergue una turbina. Encarámate a ella para llegar al pasadizo que hay en su parte superior.

12 Ve nadando hasta llegar a la sala de la antorcha, recoge los cartuchos de escopeta y, con la ayuda de la palanca, hazte con la empuñadura de la válvula. Vuelve a la sala del jefe, dirígete a la sala del fondo y utiliza la empuñadura de la válvula para desconectar la turbina.

13 Vuelve al lugar donde estaba la turbina y baja nadando a un nuevo pasadizo. Cuando llegues a la ramificación, dirígete hacia la izquierda y sube para localizar un botiquín grande.

14 Regresa al cruce y sigue por la ruta alternativa. Las turbinas te empujarán al otro lado de la estancia, ve nadando hacia arriba y sube a la sala para encontrar el segundo generador de turbinas que tienes que desactivar. Vuelve al agua y verás que ya puedes cruzar la abertura que está junto a las turbinas.

15 Atraviesa el pasadizo. Mientras subes, verás como una puerta se cierra. Recoge la caja de cartuchos y la escopeta que hay en el suelo y disponte para tu segundo enfrentamiento, en esta ocasión contra el Jefe Romano. Cuando le hayas vencido, salta a la plataforma para recoger los ítems.



16 Regresa a la zona de la cascada, recoge el botiquín y tírate. Atraviesa la puerta, ahora abierta, y recoge el símbolo de Venus. Continúa por el pasadizo para llegar al jardín. Elimina al enemigo y prepárate para enfrentarte a los guardias de la entrada. Tras acabar con ellos, recoge todos los ítems del jardín y coloca los dos últimos símbolos en sus posiciones correctas para hacer que la entrada se abra. Atraviésala y salta hacia el tesoro que hay en el otro extremo para finalizar el nivel.

NIVEL 3
EL COLISEO

1 Después de una aparatosa caída, te hallarás en los calabozos del Coliseo. Avanza hasta la segunda celda y mira en la pared de la derecha para hallar un bloque con una anilla metálica.

2 Sigue por donde ibas, entra en el corredor estrecho y crúzalo corriendo, ya que el suelo se vendrá abajo. A continuación, mira en la pared derecha del abismo para localizar un hueco. Descuélgate y entra en él para accionar el botón de la pared. Vuelve a la sala que hay junto al abismo de lava y sigue por el corredor.

3 Cuando hayas terminado con el león, acciona otro botón que despejará el camino, aunque también liberará a otro felino. Cuando te hayas deshecho de él, sube por la escalera a la sala de arriba y recoge del podio la Pieza Gema. Dirígete a la siguiente sala para enfrentarte a una especie de gladiador. Recoge los ítems de la estancia que sale de aquí y sube por la rampa. Elimina a otro gladiador y pulsa el botón que hay al final del corredor corto. Sube y te encontrarás con dos enemigos más.



Es importante visualizar bien el objetivo. El problema es que no tienes ni idea de cómo llegar a él.



Tras horas y horas, finalmente has encontrado lo que buscabas.

4 Llegarás a un lugar en el que podrás seguir subiendo o ir a una enorme cámara. La mejor opción es subir, ya que encontrarás la Uzi y un botiquín grande tras una puerta.

5 Ahora dirígete a la gran cámara, avanza hasta su islote central, mira a tu izquierda para ver junto a la pared otra plataforma con una cuerda, salta hasta alcanzarla y acciona la cuerda tres veces para hacer que un cilindro metálico se eleve en el islote central. Deberás llegar hasta él antes de que baje. Para ello, desciende corriendo por la escalera de al lado, salta hasta la plataforma de piedra y desde ahí hasta otra más elevada. Luego vuelve a saltar hasta una plataforma grande que hay pegada a la pared, corre hacia el islote central, da otro salto y recoge la segunda pieza de la piedra preciosa. Combina ambas para componer el artefacto entero. Mientras bajas por el corredor, una trampilla se abrirá y caerás por una rampa.

6 Regresa al abismo, avanza por el otro camino y pon la Gema en el artefacto que hay en la pared. Al hacerlo el suelo se desplomará, así que date la vuelta rápidamente y salta hasta el otro lado de la habitación para caer sobre una plataforma. Vuelve a saltar rápidamente hacia el fondo de la sala para aterrizar en un hueco cavado en la roca.

7 Descuélgate por el filo, dirígete hacia la izquierda hasta llegar a suelo firme, entra en la estancia siguiente y sube por el agujero que hay en el techo. Tras eliminar a otro gladiador y a otro león, podrás recoger la Llave del Coliseo que dejará caer el gladiador. Utilízala para abrir las enormes puertas del fondo y enfrentarte al Guerrero Romano.

8 Una vez eliminado, recoge la segunda llave del hueco que se abrirá en la pared al destruirla. Abre las puertas y deslízate por la rampa. Al final de ésta encontrarás el artilugio que buscas. Retrocede y usa la palanca para conseguir el artefacto.

NIVEL 4
LA BASE

1 Continúa por el corredor hasta llegar al almacén. Ten cuidado al entrar, ya que un soldado controla una grúa e intentará abatirte. Evita la sombra y dirígete al armario metálico que hay debajo de la cabina de control para encontrar en su interior una Llave Plateada.

2 Cógela y utilízala para abrir las puertas grandes, las que se encuentran justo en la pared del otro extremo, un poco hacia la derecha. Sube escaleras hasta llegar a una sala de control, elimina a los dos guardias y toma del cadáver de uno de ellos la Tarjeta magnética de Acceso. Inspecciona los armarios para conseguir algunos ítems.

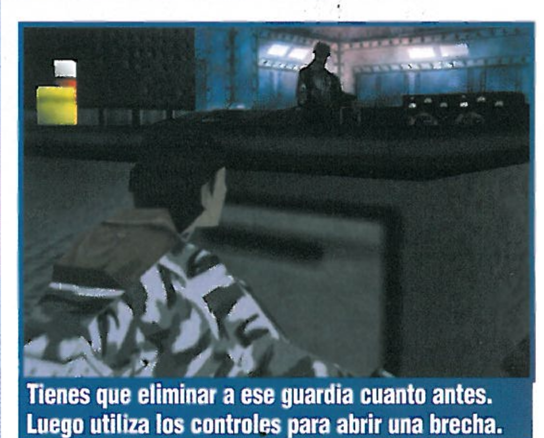
3 Vuelve al almacén, dirígete hacia las puertas que hay en el otro extremo y usa la tarjeta para abrirlas. Una de ellas te llevará a un pasillo cerrado con un conducto de ventilación en la pared.

4 Dirígete a la otra puerta, sube por las escaleras para llegar a la parte superior del almacén, salta de caja en caja hasta el otro extremo del almacén para encontrar un hueco en la barandilla por donde subir.

5 Inspecciona la sala para encontrar un botiquín pequeño y unos cargadores para tu UZI. Regresa al almacén, avanza por el nuevo pasillo, elimina a los dos guardias y, en cuanto llegues a la bifurcación, baja por el pasadizo de la izquierda para llegar a la zona de atraque. Entra y abre la puerta con la tarjeta magnética, deshazte del guardia que se te acercará por detrás del generador y coge la llave de plata que dejará en el suelo. Observarás que a uno de los paneles le falta un fusible.



Ten cuidado con las alturas. Lara es resistente, pero sólo hasta cierto punto.



Tienes que eliminar a ese guardia cuanto antes. Luego utiliza los controles para abrir una brecha.




He aquí el próximo reto: salir sano y salvo del interior del submarino.

6 Retorna a la bifurcación anterior, sube las escaleras y usa la llave en la puerta. Tras una nueva animación, salta dos veces mientras avanzas hacia la derecha, recoge todos los ítems y déjate caer al patio.

7 Cruza por la única puerta abierta para acceder a los vestuarios y encontrar en una de las taquillas de la derecha la Magnum Desert Eagle y un fusible. Combina la Desert Eagle con la mira láser y ve a la izquierda para llegar a las duchas.

8 Vuelve a los vestuarios y dirígete al panel en el que faltaba el fusible. Colócalo y se abrirá una puerta tras la cual hay un interruptor y un perro. Cuando lo hayas eliminado, acciona el botón y la grúa que hay en el exterior girará. Sube al tren y de ahí a la caja colgante. Ahora podrás acceder al submarino.

NIVEL 5
EL SUBMARINO

1 Coge uno de esos barrotes de madera que hay adheridos a las literas y úsalo para abrir la reja del final de la sala. Avanza a gatas y escala por la pared del tubo hasta que encuentres un agujero por el que descender.

2 Escala un poco más hasta llegar al respiradero repleto de cables eléctricos conectados. Ahora puedes seguir de frente o girar a la derecha. Cuélgate del saliente y desplázate con las manos hacia el pasaje a mano derecha para encontrar una trampilla que debes abrir. Déjate caer a la habitación y busca en los cajones y en las estanterías la batería y un botiquín pequeño.

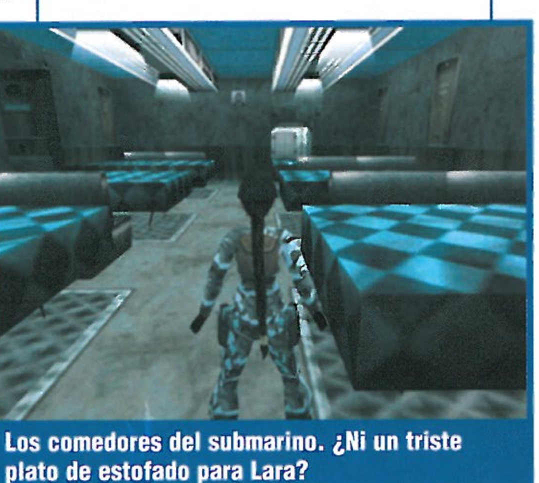
3 Vuelve al conducto y sigue por la otra ruta, sube por el respiradero y gatea un poco hasta una rejilla. Tras la nueva secuencia baja un poco más y encontrarás una trampilla por la que llegarás a la cocina. Aproxímate muy sigilosamente hasta el cocinero que hay a la izquierda y golpéale con la barra. Recoge la Llave de Bronce que ha dejado caer y úsala para acceder al depósito. Inspecciona las estanterías y el cajón para encontrar la Llave de Plata y tus pistolas.

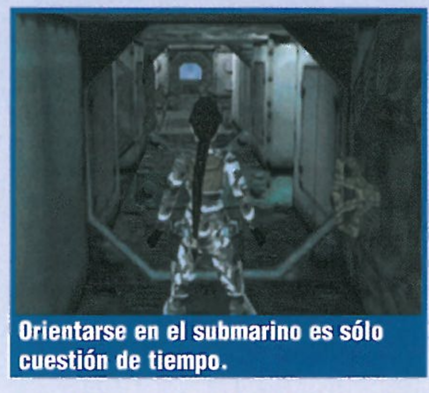
4 Utiliza la nueva llave en la otra puerta de la cocina para entrar en el comedor de oficiales. Elimina a los dos enemigos y observa la habitación. Hay dos puertas a ambos lados del televisor y otra más en el otro extremo. Atraviesa por la que está a la izquierda del TV, elimina a otro enemigo y recoge los cartuchos que dejará al morir. Después cruza por la puerta del otro extremo de la habitación, elimina a dos enemigos más, atraviesa por la única puerta que puedes abrir de las tres que hay, sube por unas escaleras hasta un almacén y deshazte del resto de enemigos.

5 Recoge del suelo la escopeta y sube por las cajas para conseguir la escafandra autónoma y un botiquín grande. Vuelve a la sala de la televisión y ve por la puerta de la derecha de ésta. Avanza hasta encontrar una sala a tu derecha, elimina al tripulante que hay en el interior, sube a la caja de madera, salta al enrejado y ábrelo. Sigue hasta encontrar una segunda trampilla.

6 Salta hacia la sala, elimina al soldado y hazte con la segunda pieza de la batería. Regresa al primer depósito, tuerce a la derecha y ve por el corredor, al cruce en forma de T. Gira a la izquierda y baja por el respiradero. Elimina al tripulante, sigue y encontrarás la sala de torpedos tras una puerta a la izquierda. No entres aún y continúa por el pasillo hasta los dormitorios que hay al final para recoger un botiquín pequeño.


Ésta es la escafandra que deberás utilizar mas adelante.


Los comedores del submarino. ¿Ni un triste plato de estofado para Lara?


Orientarse en el submarino es sólo cuestión de tiempo.

7 Vuelve a la sala de torpedos, sube las escaleras y llegarás a un pasillo con cuatro salas. En una de ellas encontrarás a un oficial que al ser eliminado dejará caer la consola de control que debes combinar con la escafandra. No hay nada en la sala de enfrente, así que gira a la derecha y ve al final. Encontrarás a un oficial en la sala a mano derecha. Elimínalo y usa luego la batería y la consola de control con el traje de buzo abierto que hay en la sala de la izquierda.

8 Cuando concluya la animación, bucea de frente y cuando llegues a las rocas tuerce a la derecha para encontrarte con un submarino que lanzará unos torpedos que sólo podrás interceptar usando las bengalas especiales que ahora posees.

9 Vuelve atrás. Cuando llegues nuevamente a las rocas, ve hacia la izquierda. Sigue nadando hasta encontrar en el fondo un montículo con un enorme agujero por el que bajar. Busca una caja en cuyo interior se encuentra la Lanza del Destino.

10 Una sacudida de tierra provocará que tu traje se perfore y tengas que salir de aquí rápidamente. Utiliza la fuerza de la corriente de agua para ir más rápido y llegar hasta el punto de inicio.

NIVEL 6
BUCEO DE ALTURA

1 No pierdas tiempo y ve directo a la sala de torpedos por la escalera, elimina a los enemigos, recoge la munición y sube por el agujero que encontrarás en el pasillo de la derecha. En el tramo de corredor incendiado, salta la primera llama y ve hasta la sala que hay a la izquierda para encontrar una Uzi. Continúa saltando hasta llegar al comedor.

2 Salta a la mesa que tienes delante y sigue hasta llegar al final. Salta a la plataforma sin tocar el agua y ve corriendo en dirección a la salida del final. En cuanto pises el agua, salta hacia la salida.

Tienes que pasar este segmento por encima de las cajas. Si tocas el agua, te electrocutarás.

En el corredor a la derecha hay un enemigo, elimínalo y recoge la tarjeta de acceso que dejará caer. Registra las estanterías hasta que encuentres un botiquín pequeño.

3 Cruza de nuevo el comedor de oficiales y el corredor en llamas. Sigue por la derecha hasta llegar a una puerta que tiene un lector de tarjetas en el que podrás utilizar la que posees, ve hasta el final y sube la escalera. Avanza por el corredor hasta llegar al puente. Hay dos puertas al fondo, atraviesa la que hay a la derecha y habla con el moribundo capitán que te entregará una llave de plata y te dirá que necesitas algunas botellas de oxígeno para las vainas de huida.

4 Ve nuevamente hacia el puente y sube a la mesa del mapa. Dispárale a la rejilla de ventilación en mal estado que hay encima y salta al conducto. Avanza hacia la derecha, abre la trampilla que encontrarás y déjate caer. En la pared, en alto, se encuentra el interruptor general de corriente, salta bajo él en vertical y desconéctalo para poder acceder a todas las áreas antes inaccesibles.

5 Entra en la sala de navegación. Recoge el botiquín, los cartuchos, la bombona de nitrógeno y la Desert Eagle. Ve al corredor y baja por la escalera. Tuerce a la izquierda y usa la llave de plata para acceder a la sala de los mapas. Inspecciona las taquillas para encontrar un botiquín pequeño y la bombona de oxígeno.

6 Al salir de esta sala, te atacarán dos enemigos. Eliminarlos te servirá para conseguir una llave de bronce. Cuando la tengas, dirígete a la cocina, junto al comedor

7 Vuelve al puente de mando y salta al conducto de aire para volver a la sala del interruptor de corriente. Luego vuelve al aposento del capitán y sube al vehículo de escape para colocar las dos bombonas



Nada mejor que esta perspectiva para ver con claridad las espantosas trenzas.

NIVEL 7
EL ÁRBOL DE LA HORCA

1 Dirígete al filo de la fosa, da un salto con carrera para llegar a la plataforma que hay justo enfrente, engánchate a la grieta que hay sobre ella y dirígete a la izquierda. Descuélgate a una plataforma y a continuación salta a la rampa que hay a la derecha para caer sobre otra plataforma que hay más abajo.

2 Baja hasta el fondo de la fosa, coge un botiquín disimulado tras una columna, localiza una grieta en la pared y asciende hasta el punto de inicio. Regresa a la depresión y engánchate otra vez a la grieta para desplazarte hacia la izquierda y saltar a la misma rampa de la derecha, sólo que en esta ocasión no debes soltarte. Muévete hacia la derecha y tírate cuando veas un agujero un poco más abajo. Agárrate al filo y entra.

3 Remonta sobre el escalón que hay a la derecha y mira hacia arriba para localizar una agarradera de color verde que te permitirá llegar hasta el otro lado. En el corredor recoge un botiquín grande y más tarde baja por la rampa



Hay bichos por todas partes, aunque no son demasiado peligrosos.

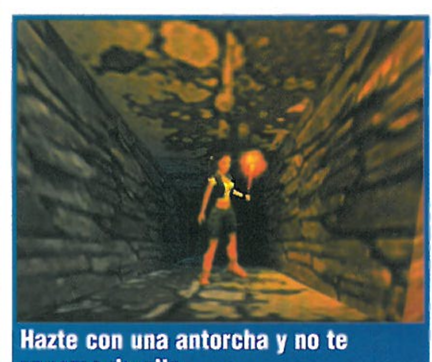
de la izquierda para llegar a una zona en la que un ahorcado te pedirá que le busques su corazón.

4 Desciende a la derecha. Hay una cueva con una agarradera en el techo. Sube hasta el borde y tírate para deslizarte hasta el interior del pozo que hay más abajo. Bucea para salir a la superficie y encontrarte ante una puerta. Sal del agua por la orilla y, desde la plataforma de madera que hay en la puerta de la casa, salta hasta la larga rampa que hay a la izquierda. Cuando comiences a deslizarte, salta hacia atrás para caer junto a un agujero por el que podrás entrar en la casa.

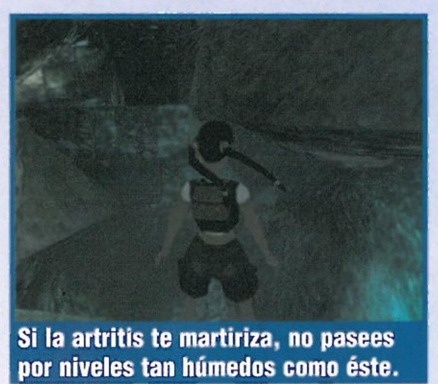
5 Hazte con el botiquín, y busca en el interior del cajón para encontrar el tubo de goma. Tírate al agua por el agujero que hay en la pared, bucea para volver junto a la casa, sube por la orilla, salta al otro compartimiento del lago y sal de esta área por el agujero que hay en la pared.

6 Una vez estés de nuevo en la plaza del ahorcado, dirígete hasta el fondo para encontrar a la izquierda un agujero para pasar a otra zona. Más adelante verás la horca. Sube a la pasarela de arriba, junto a los tablones, combina los dos objetos que tienes para formar un tirachinas y úsalo en las tablas. Busca junto a las campanas el badajo, recógelo y baja por el agujero que hay en el rincón. Sal por el otro lado para llegar a un camino ascendente con criptas a los lados.

7 Hazte con la antorcha que hay en la primera de ellas, junto al agujero. Avanza hasta que encuentres una cripta iluminada por una antorcha. Enciende la tuya con ésta y



Hazte con una antorcha y no te separes de ella.


Si la artritis te martiriza, no pasees por niveles tan húmedos como éste.

sigue avanzando hasta llegar a un agujero por el que de debes tirar la antorcha para después bajar. Tuerce a la derecha y, en el siguiente cruce, vuelve a doblar a la derecha.

8 Retorna a la última ramificación, dirígete por la izquierda y tuerce la siguiente a la derecha para llegar a las raíces del árbol del ahorcado. Quémalas con la antorcha y caerá el corazón.

9 Ahora sigue al ahorcado y te deslizarás hasta la plaza del árbol. Introdúcete por el agujero que hay al otro extremo para volver al lugar en donde se encontraban las campanas. Sigue por el camino de las criptas hasta el lugar más elevado y pon el corazón en un hueco que hay en el rincón para hacer que se abra la puerta que hay la izquierda. Atraviésala y avanza por el pasadizo hasta llegar a un puente en donde encontrarás un botiquín. Avanza un poco más y habrás terminado el nivel.

NIVEL 8
EL LABERINTO

1 Te hallas en una iglesia destruida. Aproxímate a la verja negra y ve hasta el fondo de la sala para encontrar tres interruptores de piedra en la pared. Pulsa primero el del centro, luego el de la izquierda y por último el de la derecha para hacer que se abra la verja negra.

2 Te interesa llegar hasta el objeto dorado que hay en la sala contigua y que en la secuencia de vídeo viste manipular al espíritu. Regístralo todo hasta que consigas una bolsa de polvo de huesos. Vuelve a la sala anterior y coloca el polvo en la marmita situada junto a los tres botones para conseguir que se abra la verja que hay junto a la escalera blanca. Crúzala.

3 Ahora vuelve a la rampa y déjate caer por ella. Luego deslízate por el agujero para caer a un foso con agua. Sube a la superficie por el bordillo más bajo y trepa por las rampas hasta encontrar una entrada en la pared. Atraviésala para llegar a un puente, tuerce a la izquierda y salta con carrera para llegar hasta el hueco que hay enfrente.

4 Retorna al puente, avanza para encontrar una palanca que, al accionarla, hará rotar la estructura y te permitirá acceder a caminos que de otra forma serían inaccesibles. Da media vuelta, sube por la pasarela hasta que veas un hueco en la pared, atraviesa por él y llegarás a la estructura otra vez. Métete en ella y, sin pulsar el interruptor, sal por la otra pasarela, la de la derecha. Sube un poco más y antes de pasar por el agujero que hay en la pared, recoge un botiquín que hay en la zona más alta.

5 Atraviesa el hueco para llegar a la parte más elevada de la estructura y recoge el libro titulado *Bestiario* que hay a la derecha para hacer que una puerta en la pared de enfrente se abra. Salta con carrera y cruza por ella. Dirígete abajo y recoge el botiquín, después sube un poco y salta hasta la pasarela de enfrente.

6 Vuelve a la pasarela desde donde saltaste a la agarradera. Salta de nuevo, esta vez a


En este nivel los escenarios alcanzan tamaños descomunales.

la plataforma de enfrente, sube hasta encontrarte con el espíritu que te guía y síguele.

7 Acto seguido deberás sortear a una especie de felinos sin perder de vista a tu guía. Al final llegarás a una rampa por la que deslizarte hasta una estancia con varios sarcófagos. Coge el botiquín de la zona central y entra por el sarcófago abierto de enfrente para concluir el nivel.

NIVEL 9
EL VIEJO MOLINO

1 Dirígete hacia la piedra de color gris. Cuando pases más allá, advertirás como un jinete ataca a Lara. Esta secuencia se repetirá cada vez que intentes cruzar la piedra, por tanto ve por el túnel de la izquierda, camina un poco y ve hacia la derecha en cuanto tengas la oportunidad. Un poco más adelante te encontrarás con un cruce, ve por el camino de la derecha para salir a una zona abierta.

2 Salta con carrera hacia la cuerda. Agárrate a ella, baja hasta el extremo inferior, oriéntate hacia el lugar donde estaba la antorcha, comienza a columpiarte y cuando te encuentres en el punto más alto, suéltate para llegar. Después deslízate por el lado derecho para caer sobre la entrada del túnel por el que entraste.

3 Retorna a la intersección de antes y sigue ahora por el otro camino. En la siguiente bifurcación, ve a la derecha para encontrar un botiquín pequeño, luego a la izquierda para encontrar una antorcha prendida en la pared para encender la tuya y, después, vuelve a la zona de la cuerda y asómate al borde. Apunta a las criaturas blancas y tira la antorcha


Este bicho te pega un susto de muerte.



hacia ellas para asustarlas y que dejen de tirar piedras. Engánchate a la cuerda e intenta llegar balanceándote hasta una plataforma de piedra que se encuentra en un rincón y tiene unas barras metálicas negras.

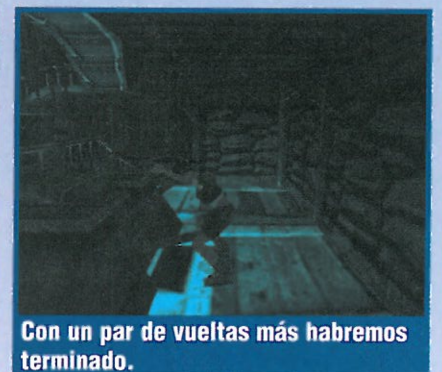
4 Desclava una de esas palancas, déjate caer por el lado izquierdo y nuevamente ve hacia la cuerda para llegar hasta el otro extremo de la depresión. Desciende a la zona inferior, recoge el botiquín que hay tras la columna y sube al bloque marrón.

5 Deslízate por las rocas inclinadas, saltando hasta conseguir agarrarte al filo de una grieta que se encuentra en una de las paredes de la depresión que hay a tus espaldas. Cuando lo hayas conseguido, desplázate hacia la izquierda. Cuando llegues a un hueco, sube y arrástrate hasta un agujero. Baja un poco más adelante hasta una pequeña estancia y recoge el botiquín.

6 Utiliza la barra para extraer la piedra incrustada en la pared del fondo y comprobarás que se trata de una tiza. Sal y déjate caer a la plataforma en la que hay varias criaturas blancas.

7 Dirígete al exterior, ponte al filo de la ladera para saltar con carrera hasta la plataforma que hay bajo el punto desde el que llegaste a esta zona, sube hasta el túnel y vuelve hasta el principio del nivel.

8 Ahora ve hacia la piedra gris del principio y usa la tiza. Sigue de frente. Tras resbalar por una rampa te encontrarás a los personajes protagonistas de este capitulo. Dobla a la derecha y corre entre las dos edificaciones para salir a otra zona abierta con un molino de viento al fondo.



Con un par de vueltas más habremos terminado.

9 Escapa rápido de ahí por la otra salida, arrastrándote, para llegar nuevamente a la explanada. Tírate al foso de agua, explora el fondo y verás una jaula atada a una cuerda. Ve un poco más al fondo y espera a que la extraña criatura se aparte un poco del tesoro que vigila para hacerte con la moneda de plata.

10 Ya tienes la moneda en tu mochila. Ve rápido a la jaula de antes y úsala en ella para que la extraña criatura se meta dentro. Así conseguirás tener un pasadizo libre al interior del molino por la ruta que vigilaba la criatura.

11 Una vez en el interior, sal a la superficie por el bordillo y sube hasta que encuentres una rueda con palos. Tira de ella tres veces, salta con carrera hasta el palo que sobresale de la pared a su izquierda y aterriza en el hueco de enfrente. Brinca al tablón de la izquierda y agáchate para entrar por la puerta marrón que comienza a cerrarse.

12 Sube al hueco que hay sobre ella para encontrar a tu espalda un interruptor en lo alto. Acciónalo para que, entre otras cosas, se abra una compuerta en el agua. Sal del molino y ve hacia la explanada donde se encuentra el hogar del jinete.

13 Retorna a ese mismo afluente. Antes de que se interne en el pasadizo, hay un túnel en la pared de la izquierda por la que podrás subir hasta salir al exterior por una abertura. Pega un salto con carrerilla para llegar hasta el bloque de piedra que hay a la izquierda y, desde ahí, salta al tejado de la casa. Acto seguido salta hasta el tejado de la entrada y continúa avanzando con otro salto. Salta de nuevo hasta el tejado del molino de agua usando un salto con carrerilla. Entra por el hueco arrastrándote y pulsa el interruptor para rematar el nivel.



Utiliza la barra para obtener una muestra de la piedra que tienes enfrente.

NIVEL 10
LA PLANTA 13

1 Ve hacia la izquierda y, cuando te encuentres bajo el ventilador, dispara con el rifle equipado con la mirilla a la rejilla que hay en la pared. Entra por el agujero, hazte con el botiquín grande y sigue por el conducto de delante. Cuando alcances el otro lado, sigue inclinado para evitar un dispositivo láser, dirígete hacia la derecha para hacerte con otro botiquín y más tarde sigue por la izquierda.

2 Una vez alcances un agujero en el suelo, espera a que el dispositivo láser del techo se aleje y aprovecha para saltarlo. Corre hasta el final para encontrar una rejilla a la izquierda y un hueco a la derecha, entra por este hueco y arrástrate por el conducto hasta que puedas salir a un pequeño almacén que hay a la izquierda.

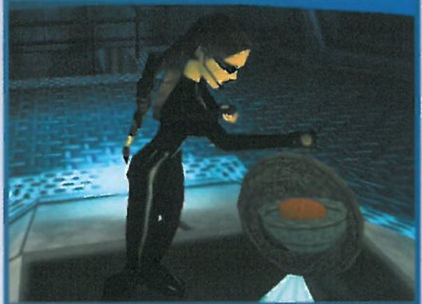
3 Desciende, inspecciona las estanterías de la sala para encontrar munición, un botiquín y un martillo. Súbete al paquete que hay en el centro de la estancia, salta hasta el agujero del conducto por el que llegaste, retrocede un poco y dispara a la rejilla del otro lado. Cuando alcances el otro extremo, descuélgate con cuidado, ya que hay otro dispositivo láser. Continúa hasta el borde de la rampa que sube, ponte de pie cuando no haya peligro y corre hasta el final para salir a la sala que apareció en la última animación.

4 Ahora retorna al conducto de aire, vuelve por el mismo camino esquivando las trampas con cuidado hasta llegar al pasillo donde empezaste el nivel. Tendrás que pasar las dos máquinas láser y subir por la escalera que hay en la pared de la izquierda. Avanza un poco hacia la derecha y, tras una nueva animación, recoge la munición que hay bajo el ventilador.

5 Ha llegado el momento de utilizar el rifle equipado con mira contra la rejilla que hay al final del conducto. La rejilla caerá y te las verás cara a cara con el personaje de una de las animaciones. La única forma de eliminarle es disparándole a la cara.



¿Has visto *Desafío total?* Pues no cruces por aquí armado o morirás.



¡Por fin! Lara se ha hecho con el preciado Iris.



Lara ha cambiado su top verde por un traje al más puro estilo *Matrix*.

6 Una vez hayas terminado, sube al conducto por el que ibas y déjate caer por el agujero que hay un poco más adelante. Corre sin parar hasta llegar junto a una escalera, recoge el botiquín y sube las escaleras para llegar a una sala con una extraña escalera y un mecanismo láser. Antes de subir por ella, sube al hueco que hay en la pared para encontrar munición. A continuación sube por la escalera y evita el mecanismo.

7 Una vez arriba, observa a la izquierda y verás un trozo cuadrado de pared que destaca sobre el resto. Dispárale, sube al conducto y en la salida del otro extremo verás a un guardia. Deja que pase, baja y cárgatelo. Dirígete ahora hacia la rejilla que hay más adelante en la pared opuesta, antes de la valla láser. Rómpela y entra para volver al pasillo.

8 En la parte derecha hay un escaparate y tras ella un guardia en una silla. Aproxímate a él sigilosamente, recoge la tarjeta de seguridad que hay sobre la mesa, úsala en la puerta que hay en esa misma sala y registra las estanterías para encontrar un botiquín y munición.

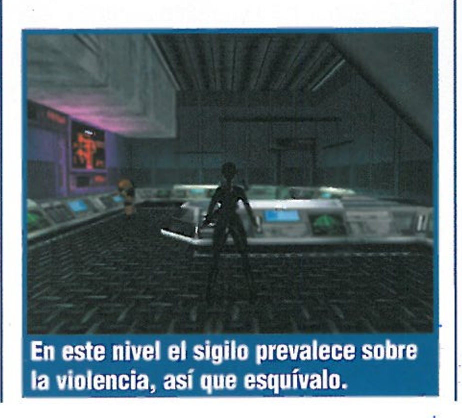
9 Retorna al pasillo, pulsa el botón del ascensor para abrir la puerta, monta en él y sube. Liquida a los dos guardias, espera que llegue el tercero y encárgate también de él, ve hacia la izquierda, usa la tarjeta en el lector de la pared para hacer que se abra la puerta triangular, entra y, sin acercarte a los científicos de traje naranja, acciona el botón que hay más al fondo para activar un holograma.

10 Dirígete hasta el otro extremo del pasillo y terminarás por llegar a una sala con una pirámide azul y bajo ella el Iris. Sigue por la puerta del otro extremo para llegar a una sala con otro científico, presiona el botón que hay a su derecha para que salga un traje del armario del que caerá el disco de acceso a datos.

11 Coge el ascensor, baja, elimina a los guardias, avanza hasta el otro extremo del pasillo y usa el disco en el lector que hay en la pared, junto a la rejilla de ventilación, para hacer que ésta se abra. Sube por ella, y evitando las explosiones, acércate a la barra que desciende.

12 Sigue bajando por la barra hasta el final y cruza por el agujero para salir a una pasarela. Cuando Zip termine de hablarte, avanza para entrar en una sala pequeña. En las estanterías encontrarás un botiquín y el paño. Continúa y baja unas escaleras para eliminar a otros dos guardias blindados de la misma forma que eliminaste al anterior, abre la puerta pequeña del fondo que tiene lector de tarjetas y recoge de los armarios dos botes de cloroformo y un botiquín grande.

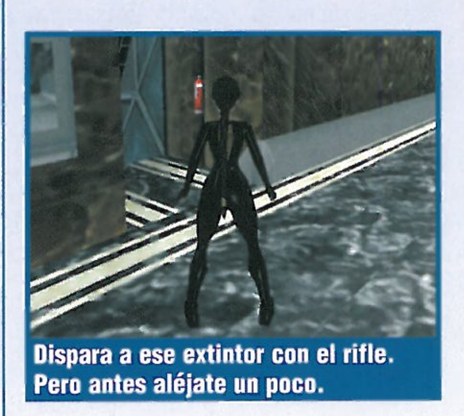
13 Abre la puerta triangular de cristal, crúzala y prepárate para eliminar a otro guardia blindado que te espera tras la siguiente puerta. Recoge el disco de acceso al laboratorio, avanza para usarlo en una terminal y cruza el pasillo sin hacer ruido. Si te descubren, activarán una peligrosa ametralladora situada en una trampilla en el techo.



En este nivel el sigilo prevalece sobre la violencia, así que esquívalo.

14 Una vez hayas logrado superar la siguiente puerta, te hallarás con otro científico de traje naranja al que debes eliminar para que se abra una puerta junto al terminal donde usaste el disco de acceso. Ve hasta allí eliminando a todos los guardias y avanza hasta salir a un pasillo con un artefacto láser. Cuando se vuelva, ve al medio del pasillo para pasar cuando puedas hacia la derecha. Cruza por la siguiente puerta y sube las escaleras hasta arriba. Verás el Iris desde un ventanal.

15 A lado de la puerta hay un pulsador que desactivará brevemente el escudo del Iris. Ve rápidamente a por él antes de que se vuelva a activar. Sal por la puerta de esa cámara y objetivo completado.



Dispara a ese extintor con el rifle. Pero antes aléjate un poco.

NIVEL 11
ESCAPE CON EL IRIS

1 Sigue por la galería hasta que de nuevo Zip se dirija a ti. Luego ve hasta el poyo que hay en el muro y líbrate del rifle, ya que en el pasillo hay un dispositivo de detección de armas. Avanza un poco más. Cuando te encuentres en el siguiente pasadizo, ponte las gafas infrarrojas y descubrirás unas barreras láser.

2 Hazte con la munición del suelo. Da media vuelta para ir hacia el otro lado del pasillo y encontrar un monitor junto a una puerta pequeña. Continúa por el pasillo que hay a su izquierda, cruza por la siguiente puerta hacia otro corredor, observa la compuerta con un panel numérico en la pared que hay a la derecha (no se puede abrir), sigue por el otro lado para llegar a unas oficinas y en la primera de la derecha examina los cajones para encontrar una botella de cloroformo.

3 Avanza por el pasillo y entra en la siguiente habitación. Busca un paño en uno de los cajones. Combinado con la botella de cloroformo, úsalo sobre el guardia tras acercarte a él muy sigilosamente.





Ah, esto será lo ultimo en ciencias aplicadas a la destrucción.

4 Sigue de frente y visita las tres habitaciones de la izquierda para encontrar más cloroformo y una tarjeta de acceso a la sala de descanso. En la tarjeta hay un número inscrito (8526), que debes teclear en el panel de la puerta que no podías abrir.

5 Entra en el servicio de mujeres y abre la puerta central de los compartimentos para encontrar un botiquín. Entra ahora en el servicio de caballeros, patea la puerta de la primera letrina, entra y tras el cambio de perspectiva salta desde la entrada del compartimiento. Sube al conducto de ventilación y avanza con cuidado, ya que más adelante hay un foso bastante profundo. Desde ahí, podrás soltarte con cierta seguridad. Camina hasta llegar al hueco del ascensor, descuélgate con cuidado y desciende poco a poco por la pared escalable hasta el fondo.

6 Ahora dirígete en sentido contrario, trepa por la cadena que asciende frente a ti hasta casi la cima y salta hacia atrás con cuidado para caer sobre una plataforma. A tu derecha hay, entre el ascensor y la pared, una barra horizontal a la que tendrás que saltar usando carrerilla. Cuando Lara esté dando vueltas sujeta a la barra, salta al hueco de la pared de enfrente. Desde ahí y con un salto corto en diagonal, podrás subir al techo del ascensor.

7 Hay una rejilla de color más oscuro que el resto. Ábrela. Baja al interior del elevador para pulsar el botón que lo pone en movimiento. Cuando se detenga, acércate a las puertas para que se abran, sortea al guardia que hay a la derecha y monta en el ascensor de al lado. Presiona el botón para que suba y pulsa el botón del ascensor de nuevo para huir de los dos policías y del guardia blindado.

8 Cuando el ascensor empiece a caer, acciona el interruptor otra vez para que se activen los frenos de emergencia. Sube por el agujero que hay junto a la puerta atascada y, una vez en el exterior, acércate al borde de la izquierda.

9 Ahora debes saltar para que Lara se agarre a la barra horizontal y, desde ahí, salta hasta la pasarela metálica de la tapia de enfrente. Sube por el trecho escalable de la derecha y, cuando lleves unos quince pasos subiendo, salta para caer de espaldas en otra pasarela. Deberás saltar a otra barra y desde ahí a un lugar seguro en el otro extremo. Sube por el conducto que hay en lo alto y déjate caer por la rampa.

10 Una vez te encuentres en la nueva habitación, salta para engancharte a una barra que hay en lo alto. Sigue dando vueltas hasta que el fuego de la pared se apague temporalmente. Salta a la siguiente y espera a que las llamaradas de enfrente cesen, momento en el que deberás aprovechar para llegar hasta la pasarela metálica. Da dos pasos atrás rápidos y descuélgate por el filo para subir por el lado derecho.

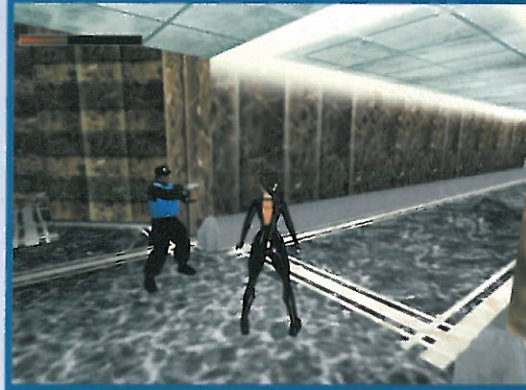
11 Dirígete al agujero que hay en la pared opuesta, atraviesa una fina tubería y, cuando llegues al otro extremo, déjate caer por la rampa para llegar a un pasadizo en el que te espera un guardia del que deberás huir, sorteando sus balas, hasta que te encuentres frente a una gran pecera.

12 Ve hacia la derecha hasta llegar a una estancia ovalada con una rampa en la zona central. Sube por ella sin acercarte a la barrera láser. Ve hacia la izquierda por el borde hasta llegar a una puerta de madera doble y sube por la rejilla que hay a la izquierda para acceder al nivel superior. Encontrarás un interruptor que al pulsarlo abrirá la puerta del nivel inferior.

13 Cruza el portón que has abierto con el interruptor, avanza por el pasadizo hasta casi el final y espera a que un guardia se acerque por tu espalda y comience a dispararte. Al igual que antes, debes hacer que



Lara escucha el ultimo éxito de los 40 Criminales, pero está a punto de recibir una visita poco agradable.



La sección de los ascensores es muy difícil. Graba la partida.

dirija sus disparos a la pecera que hay en la pared. Cuando el agua se derrame en el suelo, inutilizará la trampa láser que tienes delante. Corre a pulsar el botón de la pared de la izquierda para que se abra la puerta que hay al lado y sigue corriendo hasta la siguiente habitación.

14 Acciona los dos pulsadores grises de la puerta de enfrente. Al final de ese corredor, gira a la derecha para llegar a una cámara con un artefacto en la zona central. A la izquierda hay una sala llena de cofres (no la abras). Arriba hay una trampilla que destaca sobre el resto del techo. Ábrela y sube al conducto para salir a una sala de control donde debes pulsar el interruptor gris para hacer que el sistema de rayos X que vigila la estancia de las cajas se active.

15 Utiliza el conducto de aire hasta esa sala, abre el único cofre que no contiene un artefacto explosivo para encontrar el disco de acceso de la sala teletransportadora, sal a la cámara contigua y ve a la entrada para usar el disco en la terminal de control. El artefacto de la zona central se ha activado. Ponte sobre la luz que sale del suelo y usa el Iris para teletransportarte. En la nueva sala busca un agujero en el suelo por el que podrás salir. Al final del trayecto tendrás que abrir una trampilla para salir a la parte inicial de esta fase.

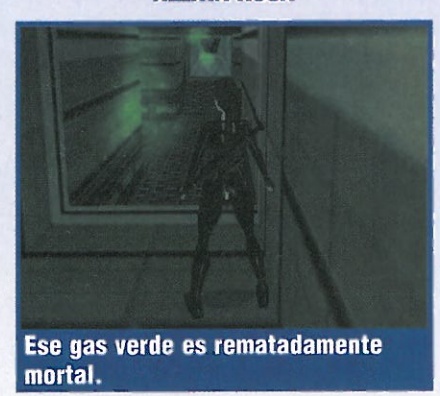





El clásico ejemplo de IA absurda. El guardia es incapaz de vernos a través del espejo.

16 Ahora vuelve al lugar en que dejaste tu arma. Ya puedes atravesar por el pasillo con el sistema de seguridad de rayos X. Avanza un poco y gira en el siguiente corredor a la izquierda. Sigue hasta llegar a un monitor junto a una pequeña puerta y a su derecha un extintor rojo. Utiliza el rifle para destruir esa parte de la pared.

NIVEL 12
ALERTA ROJA


Ese gas verde es rematadamente mortal.

1 Te hallas ante una escalera. Sube unos cuantos escalones, elimina al guardia y sigue trepando. Cuando una sección de la escalera se derrumbe, verás como se abre un agujero en la pared por el que podrás colarte.

2 Salta a la parte inferior y continúa subiendo hasta que veas que las paredes toman un color marrón. Extrema tus precauciones en esta zona, ya que el metal cederá cuando estés a medio camino. Debes avanzar en cuclillas hasta que llegues a un sala con rejas en el techo. Aguarda a que el guardia se aleje y tira de la trampilla del techo hacia abajo.

3 Mata al guardia, sube, avanza y recoge un garfio y munición que encontrarás en las cajas de la izquierda. Selecciona la HK5, apunta a la válvula que hay al fondo del pasillo y dispara para que el vapor que sale te permita ver el láser. La línea blanca del láser es discontinua y hace dos tipos de pausa: una corta y otra larga. Aprovecha la segunda para avanzar. Al final, a la izquierda y sobre unas cajas, conseguirás un botiquín. Dirígete al lado opuesto del pasadizo, elimina a un guardia, sube en el ascensor que hay al final, aprieta el botón para ponerlo en marcha, sal en la siguiente planta y elimina al soldado que hay allí.

4 De las dos puertas de cristal que tienes enfrente, se abrirá la izquierda. Antes de hacer nada, guarda la partida, recoge la munición y pulsa el botón que hay dentro de la sala. Ahora deberás apuntar a los objetivos que aparezcan en la estancia contigua y abatirlos antes de que rebasen la línea media. Sólo si lo haces bien podrás cruzar esta sala.

5 Debes hacer lo mismo que en la sala anterior, pero esta vez los blancos aparecen muy deprisa y son muchísimos, y cada vez que fallas se te penaliza con emisiones de gas venenoso. Si sobrevives, podrás recuperar tu energía con un botiquín en cuanto abandones la sala.

6 Ve al final del corredor, entra en la sala de la derecha y recoge el lanzador de ganchos que se encuentra tras los láser de color verde. Un soldado intentará sorprenderte. Elimínale. En la puerta de un almacén encontrarás a otro guardia que intentará cerrarte el paso. Una vez dentro, recoge toda la munición que puedas, súbete a alguna de las cajas y utiliza alguna de las cuerdas que cuelgan del techo para llegar a la pared desconchada que hay enfrente. Trasládate hacia el agujero que hay en la pared, déjate caer por la rampa para salir al corredor anterior y elimina a los dos guardias blindados que te saldrán al paso.

7 Ahora dirígete de nuevo a la escalera destruida del principio por el mismo camino que has utilizado para llegar hasta aquí, utiliza el lanzador de ganchos para lanzar una cuerda al techo del hueco de la escalera, luego salta hasta ella para balancearte y llegar hasta el agujero de la pared opuesta. Cuando comiences a resbalar, salta para agarrarte al escalón, evitando así caer en la hoguera. Luego entra por el conducto del aire, llega hasta el final y oriéntate en diagonal para caer sobre la caja que encontrarás al pie de la salida del conducto. Deberás eliminar al guardia.


Debes encontrar la llave para abrir esa enorme puerta de enfrente.

8 Toca el botón para que se abra la puerta que hay al lado y que lleva a un corredor. Remonta en el ascensor de la derecha y actívalo, mata a los soldados que se abalanzan sobre ti desde el techo, luego sube los escalones y colócate de espaldas al interruptor. Coge carrerilla y salta hasta la cuerda para llegar balanceándote hasta las cajas que hay enfrente.

9 Da un salto y abre la rejilla del techo, elimina a dos guardias más, métete por el conducto y en los cruces sigue por el único camino posible hasta salir a una estancia con tuberías. Baja a la zona inferior, súbete en la caja que hay para recoger munición y dispara al personaje vestido con una especie de frac que hay debajo. Cuando comience a echar chispas, apunta a la válvula roja de la tubería que hay en la pared y dispárale para hacer que el agua que sale provoque un cortocircuito en el cyborg.

10 Sitúate de un salto encima de la tubería gris que tiene un lado inclinado y se encuentra en un rincón, mantén presionado el botón de salto pulsado para

SI ESTÁS DESESPERADO

Aquí tienes algunos trucos para ocasiones en las que Lara acabe con tu paciencia. Pero recuerda que sólo funcionarán cuando los ejecutes mirando al norte.

• Pasar al siguiente nivel: Ve al inventario, selecciona la opción de cargar la partida y pulsa las siguientes cuatro teclas a la vez: L + I + F + T.

• Obtener todas las armas: Ve al inventario, selecciona la opción del kit médico grande y pulsa C + T + R + L.

• Obtener todos los objetos: Ve al inventario, selecciona la opción del kit médico pequeño y pulsa las teclas A + L + T + G + R.

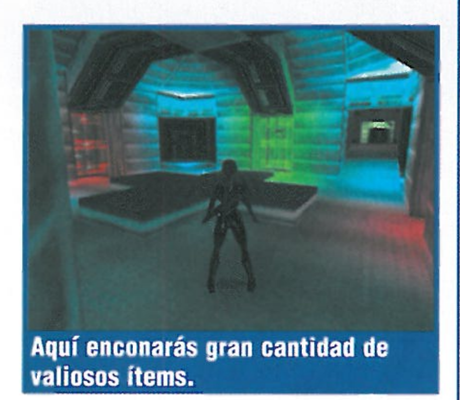
• Invulnerabilidad: Ve al inventario, selecciona la opción bengalas y pulsa F + I + R + E.



llegar hasta la parte más alta de la sala. Salta sobre la tubería que tienes a la derecha y déjate caer a la verja negra que hay más abajo. Recoge el garfio para el lanzador de ganchos, úsalo en la rejilla del techo para dejar una cuerda colgando, sube nuevamente a la tubería, salta a la cuerda usando la carrerilla y balancéate para llegar al hueco que hay en la pared opuesta y pulsar el interruptor que allí se encuentra para hacer que el agua que hay en el fondo de la sala desaparezca y poder bajar.

11 Vuelve a activar el interruptor para que la sala se inunde nuevamente y el conducto de ventilación se abra. Sal por él y ve a la última intersección para continuar de frente. Un helicóptero empezará a dispararte a través de unas cristaleras. Cada vez que te acerques a una bombona amarilla, salta para evitar la explosión.

12 Ahora dirígete al bar, arrástrate por detrás de la barra hasta llegar a un interruptor que tienes que pulsar. Da media vuelta hasta el punto en el que apareció el helicóptero por primera vez. Es recomendable salvar la partida, ya que por el camino te toparás con otro cyborg. Dispárale y haz que te persiga, procura que no se quede muy atrás mientras saltas los agujeros que provocaron los misiles del helicóptero. Una vez te encuentres en el punto donde apareció el helicóptero por primera vez, tuerce a la derecha. Pasarás por encima de una rejilla y luego tendrás que girar a la izquierda un par de veces seguidas para llegar hasta un interruptor que hay bajo la rejilla.



Aquí enconarás gran cantidad de valiosos ítems.



Otro secreto. Y van...

Intenta escapar por el conducto de ventilación.

13 Si el cyborg te ha seguido hasta aquí, deberás hacer que quede atrapado en la trampa que te encontrarás. Cuando lo consigas, sal y ve hacia la izquierda hasta ver unas barreras láser. Luego sigue por la izquierda para llegar a una estancia con gas venenoso, agáchate para recuperar algo de aire. Sal por la puerta de enfrente, tuerce a la derecha hasta una sala con un interruptor sobre una caja marrón.

14 Dirígete a la cámara de gas, eliminando a cuanto enemigo se cruce en tu camino. Cruza por la única puerta de las tres que todavía no has abierto para ver a través de un cristal al cyborg atrapado en la trampa. Toca el interruptor que hay en la pared y el gas de la sala en la que estás llegará hasta él. Cuando haya muerto, vuelve a pulsar el interruptor de esa cámara, abre las compuertas de la trampa y ve hacia él.

15 Hazte con la Llave Bit, combínala con la otra llave que ya tienes, la izquierda, y dirígete nuevamente a las vallas láser para seguir por el camino de la derecha. Cuando llegues a la rampa gris por la que resbalaste hasta aquí, da media vuelta y sube por la pared escalable. Cuando llegues a la cima, deberás descender usando unas cajas. Una vez en el suelo, encontrarás la puerta que te llevará al final del juego.



¿Quién dijo trampa? Sólo la masa acrítica se conforma con seguir el camino marcado. Tú prefieres tomar atajos, activar menús de trucos y (¿por qué no?) poner todas las zancadillas que haga falta.

ONI

Activar el modo trucos

Debes utilizar un editor hexadecimal. Se trata de una técnica avanzada de edición de archivos. Procura hacer una copia de seguridad antes de editar un archivo con esta técnica. Puedes conseguir un editor hexadecimal en ftp://winsorcomputing.ne.mediaone.net/YAHE.ZIP (ocupa unas 132K).

Abre el archivo persist.dat con tu editor hexadecimal. Ve a la línea 0x44 y cambia el valor a 07. Después, durante el juego, pulsa F1 para abrir el menú e introduce los siguientes trucos:

liveforever	Invulnerabilidad
shapeshifter	Cambiar de personaje (tecla F8)
touchofdeath	Omnipotencia
canttouchthis	Imparable
fatloot	Obtienes munición y energía
glassworld	Mobiliario de cristal
winlevel	Ganas el nivel
loselevel	Pierdes el nivel
bighead	Modo cabezones
minime	Modo mini
superammo	Modo de munición especial
reservoirdogs	Los enemigos de la IA luchan entre ellos
roughjustice	Modo escopetazos
chenille	Modo de fuerza Daodan
behemoth	Modo Godzilla
elderrune	Modo regeneración
moonshadow	Fase oculta
munitionfrenzy	Arsenal de armas
fistsoflegend	Modo puños de leyenda
killmequick	Modo ultra
Carousel	Cámara lenta
Thedayismine	Modo desarrollador







Trucos del modo desarrollador:
Pulsa " ` " para abrir la consola del modo desarrollador e introduce los siguientes códigos:

door_ignore_locks = 1	Abre todas las puertas
ai2_kill	Mata a todos los enemigos cercanos
chr_nocollision 0 1	Atraviesas paredes y objetos
dump_docs	Muestra todos los comandos de la consola



MOTOCROSS MADNESS 2

Caídas
Pulsa el tabulador cuando sufras una caída y continuarás rápidamente con la carrera.

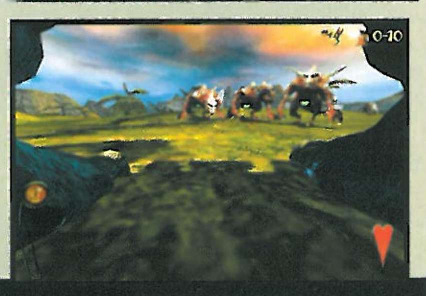
Nosedive Wheelie
Es una las maniobras más espectaculares del juego. Acelera hasta 85 millas por hora y salta por una rampa. Antes de aterrizar, inclina la motocicleta hacia delante hasta quedarte en posición vertical, frena y ejecutarás un giro en vertical.



MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Pulsa durante el juego Ctrl. + Alt + Mayúsculas e introduce luego uno de los siguientes códigos:

IY	Invulnerabilidad
UO	Munición ilimitada
HF	Búsqueda de calor desactivada
IB	Destruye el mech enemigo
ML	Ganas la misión

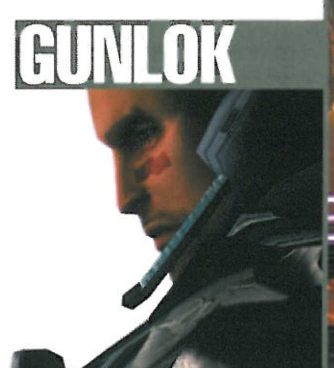


GIANTS

Pulsa durante el juego la tecla T para abrir una ventana de diálogo e introduce uno de los siguientes códigos:

fr	Muestra el número de imágenes/seg.
pleasehealme	Energía al máximo
basepopulate	Crea población en la base
basefillerup	Da energía a la base
mapshowitall	Revela el mapa
basegoveryfast	Construir la base más deprisa
ineedspells	Maná ilimitado
allmissionsaregoodtogo	Acceso a todos los niveles
itsmyparty	Fiesta instantánea
gimmiegifts	Tienda instantánea

GUNLOK





Pulsa “ º ” para abrir la consola e introduce uno de los siguientes códigos:

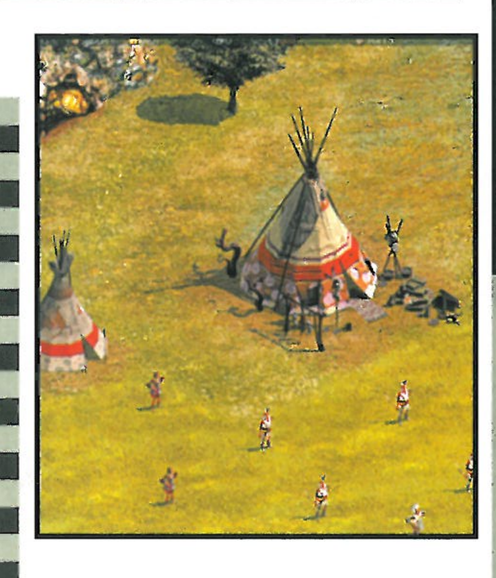
REB GOD
Invunerabilidad
REB INFINITE AMMO
Munición ilimitada
GIVE [nomb. del personaje] [nomb. del objeto]
Obtienes el objeto que indiques para el personaje seleccionado
GIVE AND EQUIP [nomb. del personaje] [objeto]
Obtienes el objeto y el equipo que indiques para el personaje seleccionado
Armas Láser:
LASER
BINARY_LASER
MAXIM_LASER
Munición para las armas láser:
BATTERY_PLUS
Armas de Plasma:
PLASMA_PISTOL
PLASMATRIX
PLASMAGNUM
Munición para las armas de plasma:
AUTOLOCK_BOLTS
Granada:
GRENADE_LAUNCHER
Munición para las granadas:
GRENADE_PLUS
GRENADE_EMP
Munición para el lanzador de misiles:
MISSILE_PLUS
MISSILE_EMP
Lanzallamas:
FLAMETHROWER
Munición para el lanzallamas:
NAPALM
Arma especial:
NANOFRAG
Arma más potente:
EPULSAR
Llaves:
KEY
KEYB
Escudos
Escudo estándar:
SHIELD_PICKUP
Escudo pesado:
ARMOUOR_PICKUP



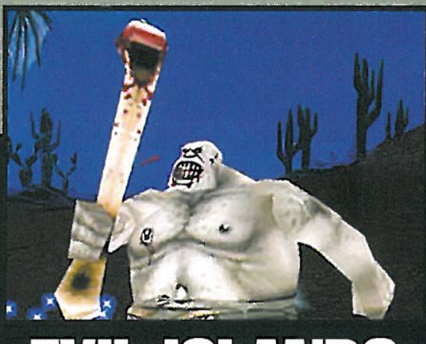
AMERICA: NO PEACE BEYOND THE LINE!

Introduce durante el juego uno de los siguientes trucos:

gimmemorefirepower
10 ARMAS
horsesarecrazy
10 caballos
goldinmypockets
1.000 unidades de oro
iwantfastfood
1.000 unidades de comida
woodisverygood
1.000 unidades de madera
icangeteverything
5.000 de todo; 100 caballos y armas
iwantareallybadguy
Billy el Niño
iwantareallystrongher
Personaje Gall
iwantanamericanhero
Davey Crocket
cpuon
Activar IA
cpuoff
Desactivar IA



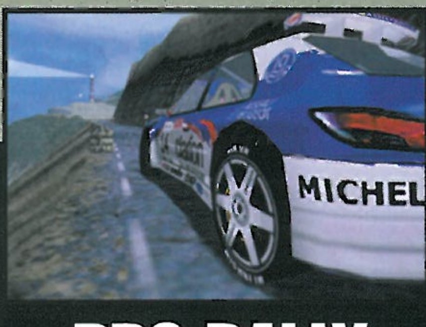
icanwineverythingnow
Ganar el nivel
savegame
Guardar partida



EVIL ISLANDS

Pulsa “ º ” durante el juego para abrir la consola y escribe “thingamabob” para activar el modo de trucos. Aparecerá el mensaje “Activated!”. Pulsa de nuevo “ º ” e introduce uno de los siguientes códigos:

help
Lista de comandos de la consola
fps 0 / 1
Ocultar o mostrar el controlador de la frecuencia de imágenes por segundo
give 0 money 1000000
en la pantalla de selección de mapa/equipamiento del grupo obtienes 1.000.000 de monedas de oro. Sólo funciona después de llegar a la primera ciudad
lootall
Todos los objetos del mapa de una misión pasan a tu inventario
exit / quit
Salir del juego



PRO RALLY 2001

Introduce los siguientes códigos en lugar de tu nombre de jugador:

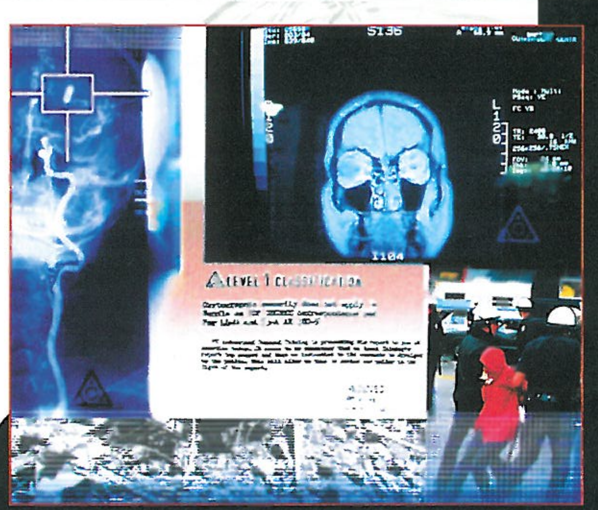
IVAN LLANAS
Acceso a todos los modos de entrenamiento
BUIN
Acceso a todos los campeonatos
RICITOS
Acceso a todos los modos *arcade*
PAC
Diez segundos de penalización
ALCAPARRA
Doble de tiempo en reparaciones
CHOUNI
Todos los adversarios son Rosa



SI LLAMAN, NO CONTESTES

Majestic se mete en tu casa

Electronic Arts tiene entre sus nuevos proyectos un juego de suspense on line por episodios llamado *Majestic* (www.majestic.ea.com). Este título, desarrollado por Anim-X, introduce una nueva dimensión en los juegos on line multijugador. Electronic Arts lo describe como un "thriller de suspense que se infiltra en tu vida" mediante una tecnología innovadora que cambia dinámicamente el contenido de páginas web, correo electrónico, faxes, mensajes de voz y conversaciones de chat para sumergir al jugador en la historia. De hecho, *Majestic* contactará con los jugadores por correo electrónico, teléfono y fax siguiendo la acción de los diferentes episodios que conformarán el mundo persistente del juego.
Es la primera vez que un juego on line alcanza tal grado de interactividad y comunicación individual con los jugadores. El argumento de *Majestic* gira en torno a una siniestra conspiración de proporciones mundiales, en la que cada jugador protagoniza su propia aventura interactuando con otros personajes, a la caza de pistas, respuestas y objetos para resolver los misterios a los que se irá enfrentando. Una experiencia en tiempo real y tercera persona que conjuga la realidad y la ficción de un modo, lo reconocemos, sobrecogedor. Electronic Arts prevé publicar el juego esta primavera en Estados Unidos.

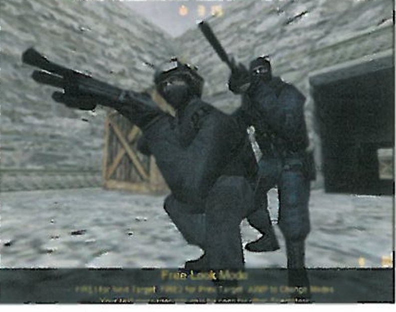


En *Majestic* protagonizarás tu Expediente X particular.

LOCOS POR COUNTER STRIKE

Liga nacional Counter Strike en Hastajuego.com

¿Te mueres por ser el campeón de una competición on line de *Counter Strike*, el mejor mod de *Half-Life*? No busques más. *Game Live*, tu revista de juegos de PC favorita, el portal de juegos Hastajuego y la cadena de cibersalas Nicknamecenter pondrán en marcha, a partir del día 19 de este mes, una liga nacional de *Counter Strike*. La competición se desarrollará en hastajuego.com durante once jornadas y en partidas de una hora. Dependiendo del número de inscripciones, participarán en la liga hasta un total de siete u ocho grupos. Los siete equipos de cada grupo, de cuatro personas como mínimo y siete como máximo, se medirán primero en una liguilla preliminar. Los mejores pasarán luego a la ronda de semifinales y, por último, a la final, de la cual saldrá el equipo que se llevará nuestra más rendida admiración y unos cuantos premios. Para inscribirte en la liga, debes enviar un correo electrónico a la siguiente dirección: inscripción_cs@hastajuego.com. Pero date prisa, sólo tienes hasta el 12 de marzo para poder participar en la mejor liga *Counter Strike* que hayas visto por estos lares.



La mejor liga de *Counter Strike*, a partir del 19 de marzo en Hastajuego.com.

TRIBUS DE LA RED

101 Escuadrón de Combate Virtual

Es el decano de los escuadrones de vuelo on line españoles, ya que lleva en activo desde principios de 1996. Casi todos los aficionados españoles han pasado por sus filas o han combatido alguna vez contra alguno de sus miembros. El 101 Escuadrón de Combate Virtual nació en el seno del Ala 10 de Combate Virtual, la primera organización española dedicada al combate aéreo simulado, para volar en las arenas del simulador on line *WarBirds*. En septiembre de 1999 el Escuadrón se trasladó a las arenas de la simulación *Aces High*, donde permanece actualmente.

www.geocities.com/ala-10/

Los Guardianes

Orden de los Guardianes de Tyrael

El clan "Los Guardianes" se podría definir como una unión amistosa de jugadores. Fundado en agosto de 2000, se dedica principalmente a *Diablo 2*. Empezó reuniendo a un pequeño de desconocidos y hoy se ha convertido en uno de los clanes más numerosos de Europa. El éxito del clan es el buen rollo entre todos sus integrantes, que no dudan en ayudarse siempre que haga falta, compartir sus objetos y, sobre todo, están predispuestos a divertirse jugando juntos. "Los Guardianes" somos respetuosos con el resto de clanes y prueba de ello son las numerosas alianzas con otros grupos similares al nuestro. Estamos abiertos a cualquiera que quiera ser un "Guardián".

www.snoppa.net

REGRESO A UN FUTURO MUY CHUNGO

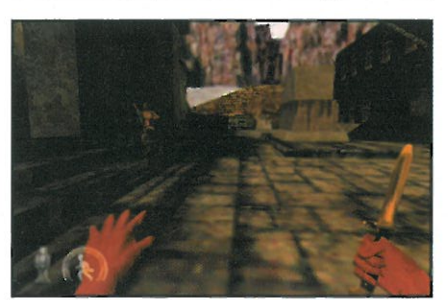
Monstruos, espíritus y ninfas en Elemental Saga

El estudio norteamericano Nexon (*Dark Ages, Nexus: TK*) ha anunciado *Elemental Saga* (www.us.esaga.com), un nuevo juego de rol on line multijugador masivo. Se trata de un juego con perspectiva isométrica ambientado en un futuro post-apocalíptico con un marcado carácter fantástico. Estamos en el año 2099 y los humanos ya nos hemos cargado la Tierra. Gaia, el espíritu de nuestro malherido planeta, está harta y va a hacer limpieza con una de sus dos creaciones, los humanos o los demonios. En el juego encarnarás a un mago de espíritus elementales y junto a otros personajes te embarcarás en la ardua empresa de librar el planeta de los terribles monstruos que lo asolan. Podrás participar en búsquedas, formar gremios y explorar el vasto escenario del juego. Elemental Saga acogerá hasta 16.000 jugadores por servidor. Todavía se desconoce su fecha de lanzamiento.

El dia de la derrota

Half-Life, version 2ª Guerra Mundial

Ha aparecido un nuevo mod para *Half-Life, Day of Defeat* (www.dayofdefeatmod.com). Se trata de una modificación ambientada en la Segunda Guerra Mundial y basada en el juego por equipos. Ofrece por ahora soporte multijugador, aunque sus creadores prevén incluir un modo para un solo jugador más adelante. En *Day of Defeat* la selección de personajes es parecida al sistema de clases de *Team Fortress Classic* y podrás elegir entre los Aliados y el Eje. Para poder jugar el mod necesitas tener instalado *Half-Life* en tu ordenador.



A *Half-Life* sólo le faltaba un escenario de la 2ª Guerra Mundial.

CTF



CTF es un clan que se creó cuando unos amigos de Valencia que solían encontrarse en La Confederación decidieron empezar a jugar en equipo. Nuestros resultados como clan han sido muy buenos: durante dos años consecutivos hemos quedado primeros en nuestro grupo de la CS-League (Liga de *Counter Strike*) española y nuestros equipos en la Campus Party de este año obtuvieron las dos primeras posiciones. Ahora nuestra principal prioridad son los play-off de la CS-League, aunque también tenemos previsto dar el salto a los campeonatos europeos. En su día hicimos fichajes, pero ahora ya sólo haríamos un hueco para alguien que fuese todo un crack.

www.clanctf.com

Si tu también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto vuestro logo a tribu@ixoiberica.com

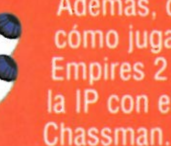


¡A por Counter Strike! ¿Te lo vas a perder?

Por Hastaj_boss

Tras apenas dos meses de funcionamiento y con casi 160.000 usuarios ya era el momento de lanzarnos a por todas y organizar una buena... Liga de Counter Strike en versión Friendly Fire.

Con la colaboración de los cibercentros Nickname Center y ésta vuestra revista de videojuegos, Gamelive PC, hemos decidido pasar a la acción y poner a vuestra disposición todas nuestras ganas y algunos de los servidores para la competición. Tras varias semanas de competición, en modo liguilla, sólo los mejores de cada grupo podrán pasar a las finales. Las bases completas están disponibles en www.hastajuego.com y la inscripción de equipos es gratuita en inscripcion_cs@hastajuego.com , ¡pero sólo hasta el 12 de marzo!!! Repetimos, es Friendly Fire, así que atención a los de gatillo rápido.
¡Pero no sólo de Counter Strike vive el hombre! Hay otros juegos que a pesar de tener una apariencia menos salvaje son igualmente brutales. Así es el ajedrez y si no que se lo pregunten a su inventor, que según cuentan acabó decapitado. Sacrificios de peones para evitar que el rey sea masacrado por las ordas enemigas. Las leyes de la evolución llevadas a su extremo, pero esta vez con regalos y sólo en la zona clásica de HastajuegO... ¿Cuándo? El 9 de marzo a partir de las 20.00 h.



Además, clases privadas de cómo jugar a Age of Empires 2 sin intercambiarse la IP con el docto profesor Chassman.

Desde hace bastante tiempo han proliferado numerosas páginas web con juegos completos que hace unos años funcionaban en un 286, un Spectrum, un C64 o un MSX. Es lo que ha acabado acuñándose como abandonware. Cada vez más jugadores recurren a él para conocer o recordar viejos clásicos al amparo de las lagunas legales que brinda Internet.

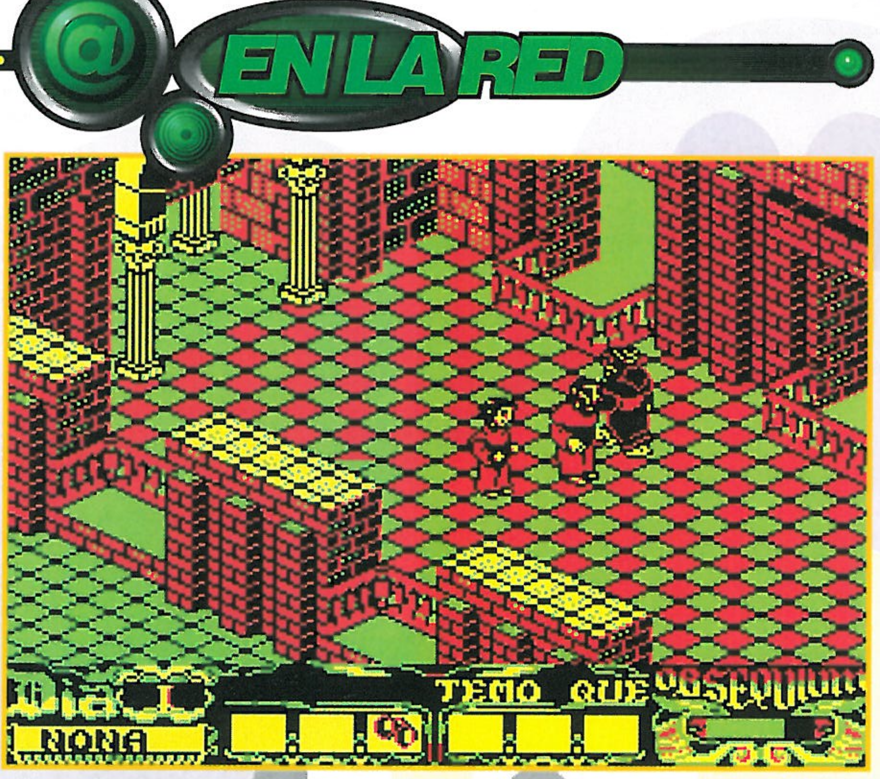
ABANDONWARE

Abandonados pero no olvidados

El *abandonware* es una de aquellas especies extrañas que sólo florecen en el ecosistema virtual de Internet. A falta de una definición oficial, podríamos describirlo como software de al menos cinco años de antigüedad que ya no se vende ni recibe soporte por parte de ninguna compañía y que alguien cuelga de la Red para que sea descargado libremente.

En lo que a juegos se refiere, es posible encontrar joyas como *La abadía del crimen* o *Pang*, que ocupan apenas unos KB de memoria. Los únicos problemas que plantean es que en algunos casos los actuales PC son demasiado rápidos o incapaces de iniciar los juegos utilizando el sistema operativo Windows. Pero incluso han aparecido programas en la Red como el Slow Down o el At-Slow v.3.0 que mientras están en funcionamiento ralentizan el ordenador hasta las velocidades de procesamiento de los primeros PC del siglo pasado.

El principal problema del *abandonware* es que es ilegal siempre y cuando no cuente con la autorización del propietario de los derechos. La legislación existente en España no deja lugar a dudas. Aunque un juego esté descatalogado y sea imposible conseguirlo siguiendo los cauces habituales, sigue siendo un producto sujeto a la ley de propiedad intelectual (LPI). Su situación de "abandono" no justifica en ningún caso la vulneración de esta ley. La LPI indica claramente que "la



La abadía del crimen fue uno de los primeros juegos españoles de éxito.


Pang es el eslabón perdido entre las recreativas y la diversión electrónica casera.

La ley de propiedad intelectual no deja lugar a dudas: el abandonware es, salvo excepciones, ilegal

corresponde al autor por el sólo hecho de su creación". Carlos Iglesias, secretario general de la asociación de productores y distribuidores de software españoles (ADESE), nos remite al artículo 26 de la LPI, en el que se especifica que "los derechos de explotación de la obra durarán toda la vida del autor y setenta años después de su muerte o declaración de fallecimiento. Si no resulta imputable a autor concreto, la vigencia sería de setenta años desde la divulgación lícita de la obra protegida".

Huérfanos pero con propietario

El vacío legal que existe en muchos países sobre Internet y la habilidad de muchas páginas web para eludir su control hace muy difícil la persecución por parte de las compañías editoras. Además, conscientes de la imposibilidad de dar salida comercial a productos con más de cinco años de antigüedad, en muchos casos éstas prefieren centrar sus esfuerzos en combatir la piratería de juegos actuales, un fenómeno que les resulta mucho más dañino económicamente. Esa es la razón por la que no es nada difícil encontrar juegos como Prince of Persia, Day of the Tentacle o Wolfenstein 3D en numerosas páginas web.

En algunos casos, desde la industria incluso se ve con buenos ojos este fenómeno. Marcos Jourón, miembro del equipo de desarrollo de *PC Fútbol*, va un poco más allá: "Me sentiría muy halagado si uno de mis juegos antiguos fuese distribuido de forma gratuita por Internet, ya que esta es una forma de hacer llegar tu juego hasta el punto más recóndito del planeta y dar a conocer no sólo el software sino la gente que lo desarrolló en su día". Para Jourón el *abandonware* bien entendido, más que un nuevo tipo de piratería, es un vehículo de promoción indirecta que puede incluso beneficiar a las compañías de desarrollo, aunque precisa que "debería limitarse exclusivamente a software 'caduca-

LA OPINIÓN DE LA INDUSTRIA

No es ningún secreto que la industria española no aprueba la difusión de *abandonware*, y eso precisamente es lo que nos confirmó Carlos Iglesias, secretario general de ADESE, la Asociación Española de Distribuidores de Software de Entretenimiento.



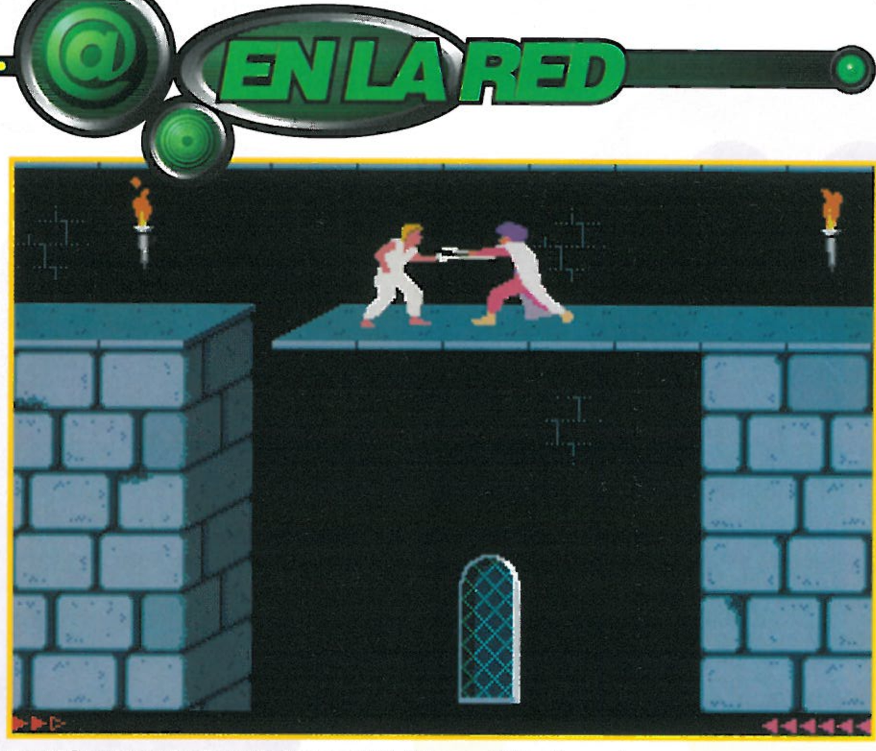
Game Live: ¿Cuál es la postura de ADESE frente al *abandonware*?
Carlos Iglesias: De absoluta oposición.

GL: ¿Existe una voluntad de luchar contra él o hay cierta permisividad?
C. I.: Existe voluntad de combatirlo. Sin duda. Otra cosa es si podemos destinar recursos a esa lucha cuando la piratería en los videojuegos alcanza niveles preocupantes que requieren del máximo esfuerzo.

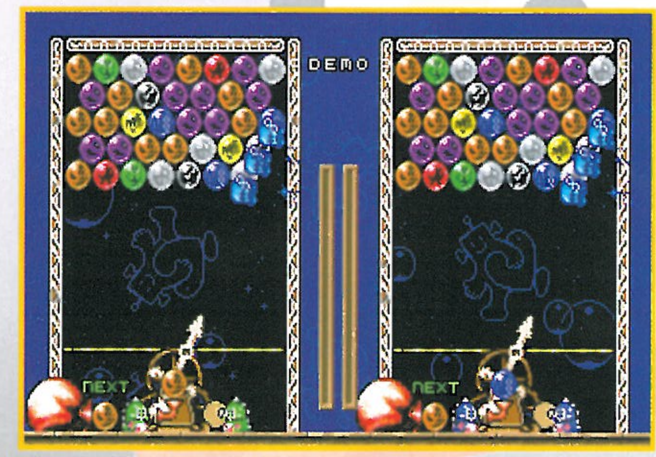
GL: ¿Cree que el *abandonware* perjudica a la industria del videojuego o es algo que la promociona y ayuda a difundir su pasado?
C. I.: Por principio, cualquier forma ilegal de divulgar un producto no depara ningún beneficio. Las web de las compañías propietarias de los derechos de explotación son magníficas plataformas para promocionar y divulgar el pasado de los videojuegos. Por otra parte el producto que se ofrece como *abandonware* puede producir grandes perjuicios en los equipos de quien hace uso de ese producto.

GL: Ciertas compañías han dado permiso para que algunos de sus juegos antiguos se conviertan en freeware de libre distribución. ¿Cree posible que se convierta en una práctica habitual?
C. I.: Es posible, aunque creo que resultaría más adecuado ofrecer ediciones especiales y colecciones para los mas nostálgicos.

GL: ¿Cuáles cree que son los efectos positivos y negativos de Internet para la industria de los videojuegos?
C. I.: En cuanto a efectos positivos, destacaría que permite mayor penetración a un menor coste. Algunas compañías ya comercializan productos mediante contratos por tiempo de uso, permitiendo al consumidor disfrutar de una gran variedad de productos a un precio muy reducido. En cuanto a los efectos negativos, es evidente que ha potenciado el desarrollo de la piratería.



También el revolucionario (en su día) *Prince of Persia* puede encontrarse en la Red, 'abandonado'.



Bust-a-Move **es otro de esos juegos que, desde el abandono, se resisten al olvido.**

do' que se distribuye sin ánimo de lucro". En su opinión "habría que definir de forma muy precisa cuando un producto pasa a ser *abandonware* y evitar que se convierta en una forma encubierta de piratería".

Con la ley por delante

El único tipo de *abandonware* que puede considerarse legal es el distribuido con consentimiento expreso de la compañía propietaria de los derechos. Es más, aún después de dar su conformidad a la libre distribución de un producto, la compañía podría reclamar los derechos sobre la propiedad intelectual de éste.



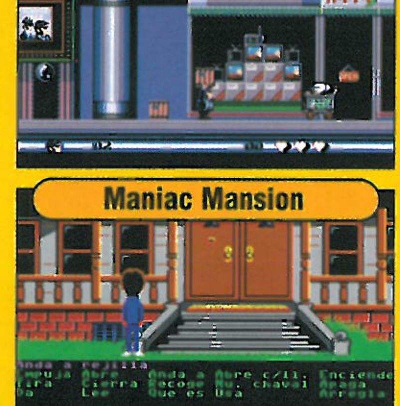
Narco Police **puede considerarse como uno de los primeros shooter.**

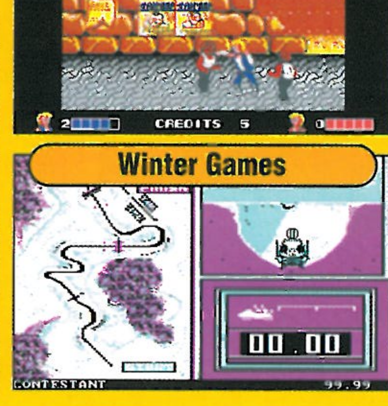
En ocasiones, son las mismas compañías las que ofrecen descargas gratuitas de sus juegos descatalogados pensando que esto puede servir de promoción a sus futuros lanzamientos. Es el caso de Cinemaware, que está a punto de sacar al mercado *Robin Hood: Defender of the Crown* y ofrece en su página oficial la posibilidad de descargar gratuitamente *The King of Chicago*. Lo mejor de todo es que han prometido que no será el único juego que van a ofrecer, y con un poco de suerte esta maniobra comercial podría animar a otras compañías seguir el mismo camino.

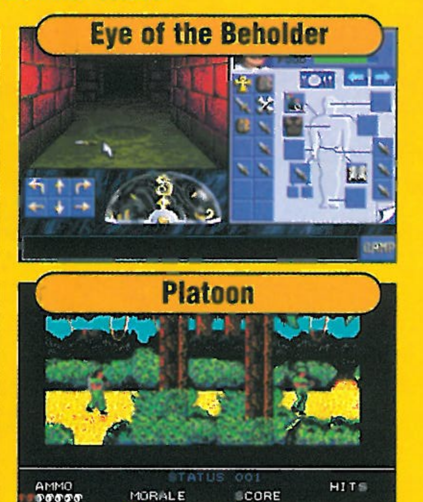
Parece claro que sin el permiso apropiado usar los juegos antiguos que encontremos en Internet es algo que no debería hacerse. Otro tema es si el que los coloca en Internet está cometiendo algún tipo de infracción. El caso es que están ahí, y pueden encontrarse desde grandes desconocidos hasta los grandes clásicos como *Heidmall* o *Sam and Max: Hit the Road*. Exceptuando grandes éxitos intemporales como los mencionados, los juegos *abandonware* que verdaderamente causan furor son las versiones previas de títulos que siguen vigentes. Así no es de extrañar que entre los de más presencia en la Red estén las dos primeras entregas de *Monkey Island*, *Warcraft*, los ocho primeros *Ultima* o las primeras versiones de *Microsoft Flight Simulator* y *Sim City*.

La canción del abandonado

Los juegos susceptibles de ser considerados como *abandonware* son muchísimos. Hemos seleccionado unos cuantos para evocar aquellos tiempos en los que la RAM era un bien escaso.









Lakers vs Celtics **sigue siendo uno de los mejores juegos de baloncesto de la historia.**

COMO CHAMPIÑONES

No es nada difícil encontrar páginas que ofrecen *abandonware*. Cualquier buscador proporciona numerosos enlaces. Algunas avisan de las posibles consecuencias legales del uso impropio de éste. Otras no. Unas cuantas sirven de muestra.

www.abandonwarering.com
www.theunderdogs.org
www.flashback-aw.net
http://members.es.tripod.de/exclusa/index.html
www.publijuegos.com/abandonware/
www.ciudadfutura.com/solucionesytrucos/
www.abandongames.com
http://pluto.spaceports.com/~godork/legal/index.html
www.iespana.es/hokahey/
www.hormiga.org/programas/juegos.htm

¿Piratería o abandono?

Aunque la normativa española al respecto deja poco margen para la duda, lo cierto es que el desconocimiento y el propio carácter de Internet, un medio volátil sobre el que se hace difícil legislar, ha motivado una cierta confusión. Muchas de las páginas web dedicadas a la difusión de *abandonware* ofrecen un poco de todo, desde juegos autorizados a software abandonado e incluso pirata y de muy reciente aparición.

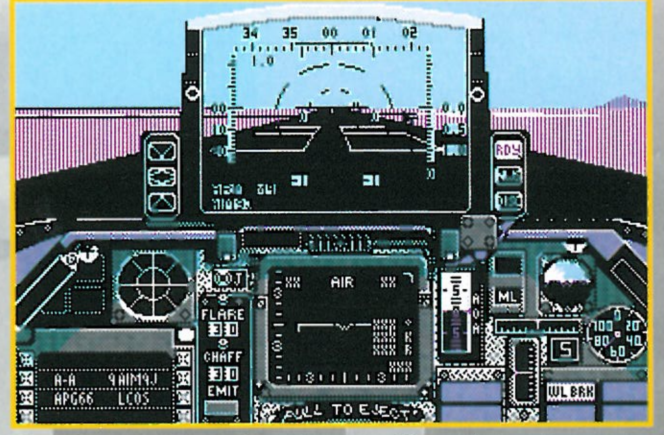
Algunas páginas han optado por curarse en salud advirtiendo de alguna manera que el 'uso' (ésta puede ser la palabra clave) de todo o parte del software ofrecido en sus páginas puede ser ilegal. Es algo parecido a lo que han hecho compañías como Napster, que ofrecen la posibilidad de intercambiar archivos vía Internet pero trasladan al usuario la supuesta responsabilidad en caso de que el material intercambiado no sea legal.

También es práctica habitual eliminar un juego supuestamente abandonado en cuanto los legítimos propietarios reclaman sus derechos, una actitud razonable y acomodaticia que puede evitar problemas legales pero demuestra hasta que punto la difusión de *abandonware* plantea problemas éticos y legales que cada uno resuelve a su manera. Al menos mientras siga faltando una normativa que sea posible aplicar con eficacia y de forma sistemática.

Algunas compañías no se oponen al abandonware al considerarlo una forma de promoción de sus futuros productos



Se pueden encontrar muchas variantes del clásico Comecocos, aunque pocas como *Mad Mix*.

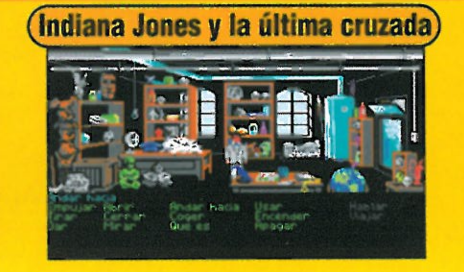


Cuando apareció el primer *Falcon* nadie podía imaginarse que llegaríamos al nivel de realismo de la versión 4.0

Stratego



Indiana Jones y la última cruzada



Elvira





DISCOTECA EN CASA

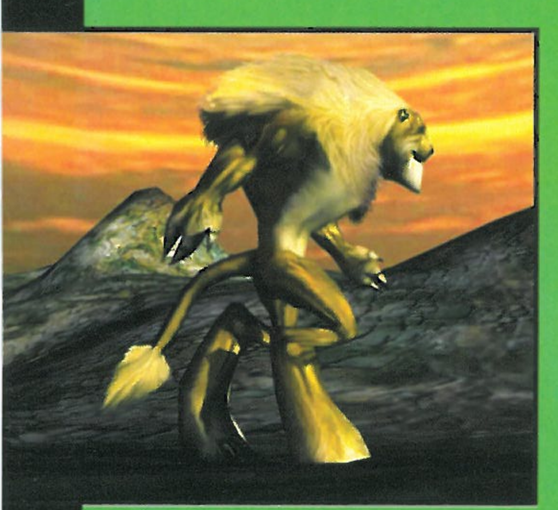
Logitech lanza altavoces a 100 vatios



Logitech ha ampliado su gama de sonido con los altavoces SoundMan Xtrusio DSR-100, los más potentes que haya comercializado hasta ahora. El nuevo sistema de altavoces, de alta calidad y 100 vatios de potencia, ofrece un sonido envolvente especialmente indicado para las películas en DVD y los juegos. Los Soundman Xtrusio se basan en la tecnología Linear Magnetic Drive, que reproduce un sonido de alta fidelidad, y un *subwoofer* de aluminio (Xtrusio) de 25 vatios para los graves. Los altavoces disponen de una entrada de audio analógica y digital de cuatro canales, software PowerDVD con certificación Dolby Digital y el control remoto SoundTouch. La potencia de salida de los altavoces satélite es de 12 vatios por canal. Logitech ya ha empezado a comercializar los Xtrusio a un precio de 41.900 pesetas.

DISPONIBLES LOS DETONATOR 3 V6.5

NVIDIA actualiza sus drivers



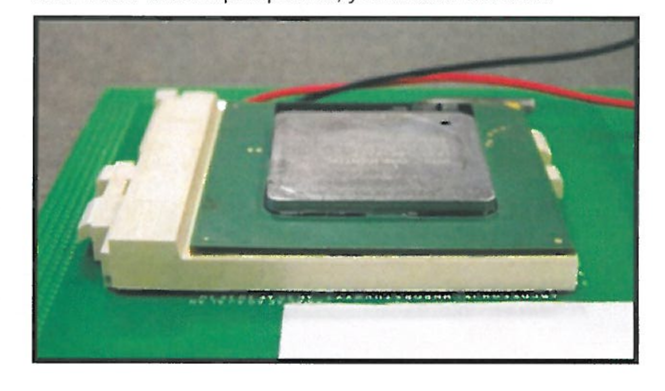
El fabricante de tarjetas gráficas aceleradores NVIDIA acaba de lanzar una nueva versión, la 6.5, de sus *drivers* Detonator 3 v6.5. Si tienes una aceleradora de la gama TNT, TNT2, GeForce, GeForce2, Vanta, Quadro o Quadro2 de NVIDIA, con ellos tus juegos y aplicaciones multimedia y 3D funcionarán mucho mejor y, lo que es más importante, mucho más rápido. Además de incrementar el rendimiento de tu hardware, estos *drivers* incorporan una interfaz avanzada Digital Vibrance Control, mejoras en la reproducción de DVD y HDTV, función multimonitor TwinView, interfaz Antialiasing mejorada y optimizaciones tanto para los procesadores Intel i815 y Pentium 4 como los AMD Duron y Athon. Los Detonator 3 son válidos para las versiones de Windows 95, 98 y ME. Puedes descargarte gratuitamente la nueva versión de los Detonator 3 en la página oficial de NVIDIA, www.nvidia.com/products.nsf/htmlmedia/detonator3.html.

PENTIUM III DE 0,13 MICRAS

Intel lo bautiza como Tualatin



Intel pondrá a la venta este verano el nuevo Pentium III con tecnología de 0,13 micras, el sustituto del Pentium III en el año del P4. Además del nuevo proceso de fabricación de 0,13 micras, este chip podría incluir hasta 512 KB de memoria caché de segundo nivel. De todas formas, si así fuera, le haría la competencia al Pentium 4, ya que ofrecería con muchas aplicaciones un rendimiento similar al conseguido con el procesador de gama alta de Intel. El nuevo Pentium III tendrá soporte para memoria SDRAM de tipo DDR, ya sea a través del nuevo chipset i830 de Intel, a través de productos de VIA Techonlogies (Apollo Pro 266) o de otros fabricantes. Saldrá a una velocidad inicial de 1,2 GHz, con aumentos de 66 MHz por cada nueva versión que aparezca, y un bus de 133 MHz.



GRABAR A VELOCIDAD DE VÉRTIGO

Plextor lanza una grabadora 16/10/40

Plextor, uno de los fabricantes de grabadoras de CD más importantes, tiene ya en su catálogo la PlexWriter 16/10/40A. El nuevo modelo graba a 16x, regraba a 10x y lee a 40x, unas prestaciones que sólo alcanza actualmente en el mercado la Yamaha CRW 2100E (ver nuestro reportaje de grabadoras del mes pasado). La PlexWriter 16/10/40A tiene una interfaz E-IDE (ATAPI) e integra la tecnología *BurnProof*, lo que evitará el molesto *Buffer Underruns*, e incluye los paquetes de software WinOnCD, DirectCD y Plextor Utility (PlexTools). El precio de la nueva regrabadora de Plextor rondará las 55.000 pesetas.



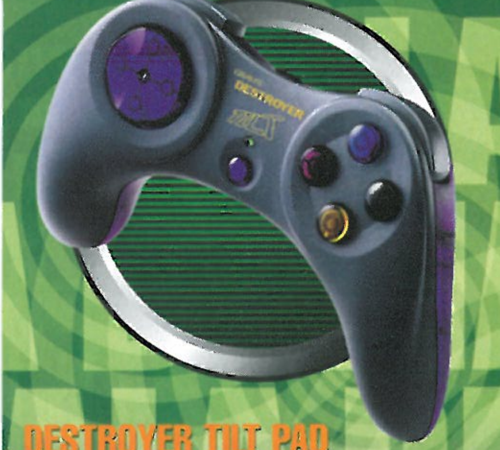
NUEVOS CHIPSETS DE VIA

Aparece el KT266 de VIA

El fabricante de chipsets VIA Technologies ha anunciado el nuevo chipset KT266 para procesadores AMD Athlon y Duron con formato Socket A. La novedad más importante del nuevo chipset es el soporte de memoria SD-RAM de tipo DDR y de bus a 266 MHz. Además, este conjunto de chips estrena la arquitectura V-Link, similar a la AHA de Intel, que comunica los dos chips del chipset a través de un bus de alta velocidad (266 MB por segundo). El South Bridge del KT266 ofrece también soporte para dispositivos IDE compatibles con el protocolo UltraDMA 100. Por otra parte, el mercado de placas base está incorporando con gran rapidez el KT133A de VIA. Este chipset ofrece un excelente rendimiento y total compatibilidad con los diseños para su predecesor, el KT133. Se está convirtiendo en el chipset estándar para los AMD Athlon y Duron y formato Socket A con velocidades de bus de 266 MHz (además de los modelos con bus a 200 MHz).



BAZAR DIGITAL



DESTROYER TILT PAD

La tecnología G-Force Tilt del *pad* Destroyer de Gravis reproduce tus movimientos a la perfección. Izquierda, derecha, adelante o atrás, el pad se moverá en la dirección en la que tú te muevas. Una estupenda manera de sumergirte en tus juegos. El *pad* cuenta con seis botones programables y soporte USB *plug and play*.
Precio: 7.990 pesetas

3D PROPHET II MX

Ya tienes la excusa perfecta para hacerte con una tarjeta 3D basada en el chip GeForce2 MX de NVIDIA. Si compras la tarjeta 3D Prophet II MX de Hercules, Guillemot te regala dos noches para dos personas en cualquier hotel de España, Andorra, Francia, Portugal e Italia. La Prophet II MX es una opción muy recomendable para optimizar tus juegos 3D.
Precio: 29.900 pesetas

DESTROYER XTREME JOYSTICK

Este joystick de Gravis incluye un botón Precision con el que conseguirás un mayor control y maniobrabilidad. Se trata de un periférico sencillo, pero a un precio muy atractivo. Tiene conexión USB *plug and play*.
Precio: 4.990 pesetas

ESCÁNER PERFECTION 1200 U

Los escáner de la gama Perfection de Epson tienen una interfaz SCSI y USB para transferencia de datos a alta velocidad. Ofrece una resolución óptica de 1.200 x 2.400 dpi que permite ampliar el tamaño de diapositivas y negativos varias veces respecto al original y obtener una calidad excelente en las impresiones a todo color para una página entera.
Precio: 35.000 pesetas



Búsqueda y captura de piezas

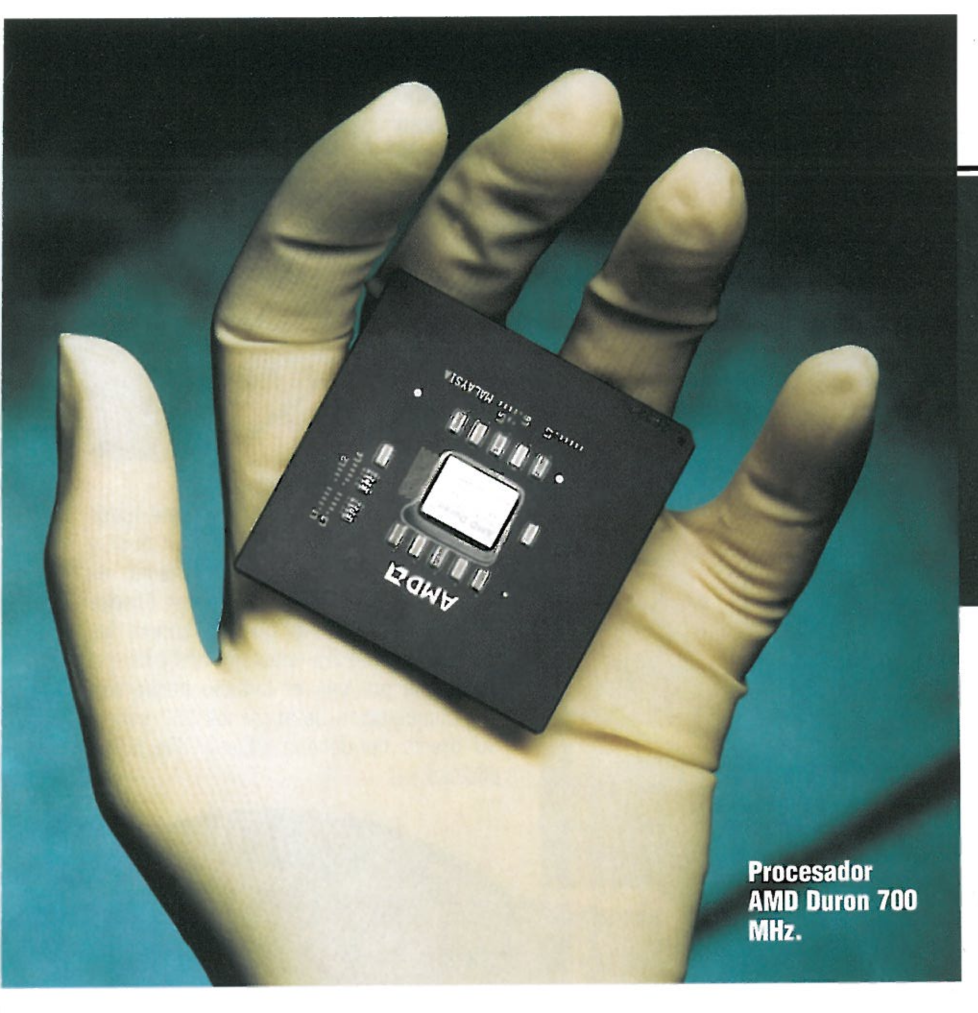
MONTAR UN PC AL MEJOR PRECIO

Hasta ahora era imposible conseguir unas prestaciones tan buenas a unos precios tan bajos. Si lo de montar ordenadores es lo tuyo, éste es el mejor momento para ponerte manos a la obra y ensamblar un PC al mejor precio. Y sin sacrificar el placer de jugar. ¿Qué comprar? ¿Cómo unirlo?

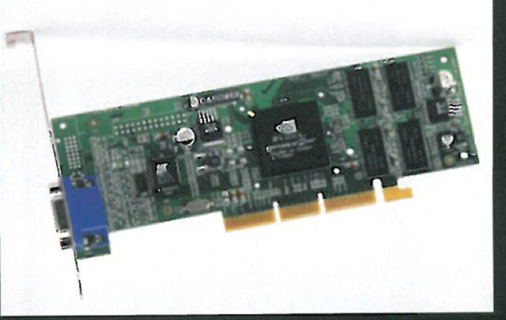


Elige una semi-torre con una alimentación de al menos 250 vatios.

Nunca antes has pagado tan poco por tanta potencia. Aunque siempre se dice que los precios de PC aumentan y que hace falta ser rico para equiparse, nosotros os vamos a demostrar lo contrario. Evidentemente, el PC de gama alta es el más caro y si necesitas por narices un procesador a 1 GHz y un sistema Dolby Surround, te gastarás bastante dinero... Pero si te conformas con adquirir la mejor relación calidad precio del momento, un PC es más que asequible. El problema es que uno que responda a criterios de necesidad y no simplemente de marketing no se encuentra en las tiendas. Sólo te quedan dos soluciones: dedicarte al bricolaje o buscar en la sección de oportunidades de alguna revista. No te menosprecies: no se trata de ensamblar cualquier PC con tal de que pagues lo menos posible. Nosotros queremos un PC que nos permita dedicarnos a nuestros placeres en las mejores condiciones posibles y sin caer en las trampas de los vendedores. El ejemplo clásico es poner énfasis en la frecuencia del ordenador. Como PC completo te venderán un Pentium III a 933 MHz con una tarjeta gráfica antediluviana. Nuestro PC será homo-



Procesador AMD Duron 700 MHz.



Compra cualquier tarjeta 3D con base GeForce 2 MX, pero la más barata.

géneo y capaz de atomizar las prestaciones de las configuraciones más caras. Será, en definitiva, más barato y hará que los juegos vayan más rápido.

El precio justo

En cualquier caso, tienes que empezar por encontrar todos los elementos, y claro está, al mejor precio. Es preferible tener una idea de lo que quieres invertir. A continuación, debes tener en cuenta que los precios que vamos a indicarte son orientativos ya que, en este sector, cambian muy rápidamente. Puedes hacerlo en Internet o en varias tiendas, de lo contrario tendrás que recurrir a un ensamblador y deberás comprárselo todo. Por lo que te montará la máquina por un precio nada módico. ¡Ni se te ocurra!

Háztelo tú mismo

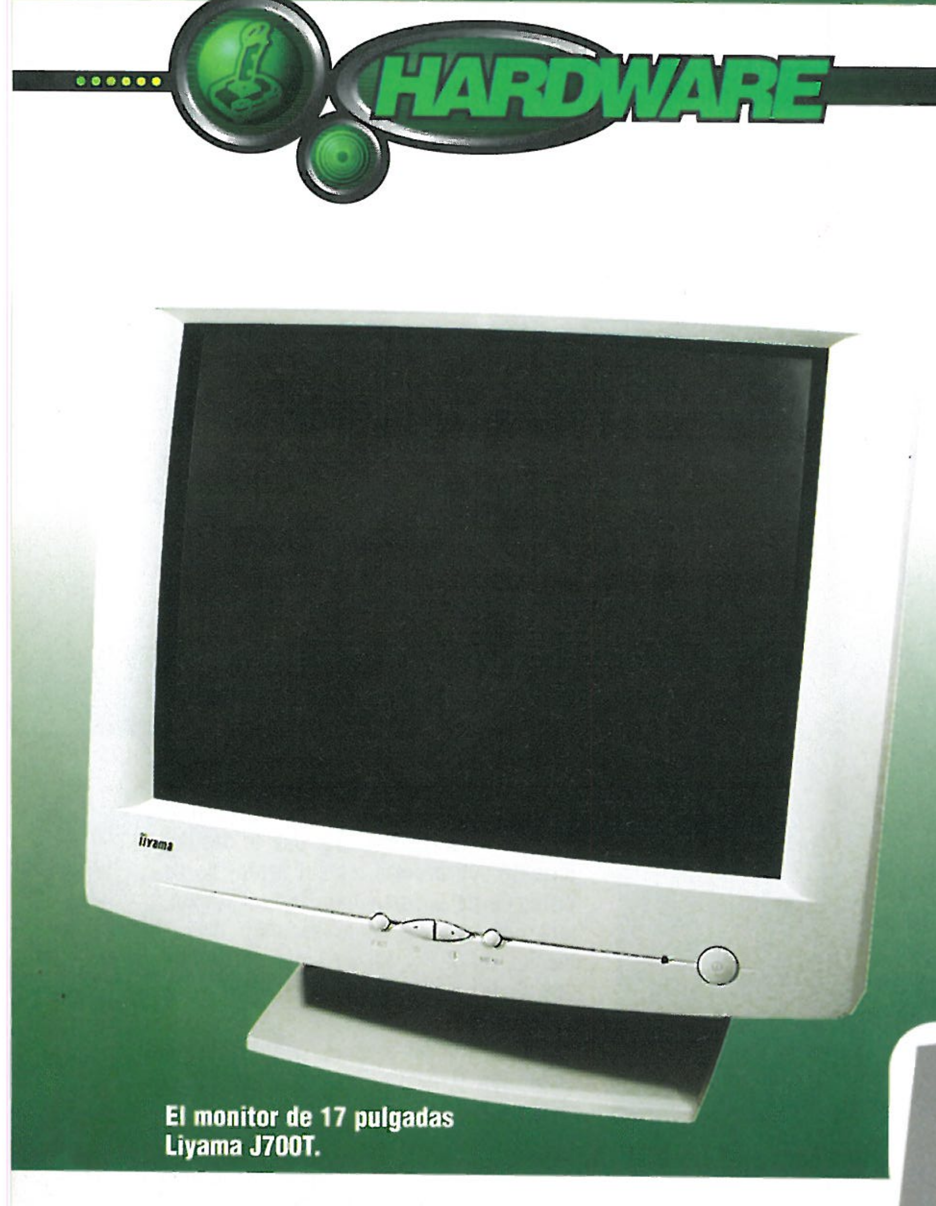
Tu situación geográfica condicionará el precio. Si vives en una zona rural, lejos de una gran ciudad, tendrás que hacer el pedido a través de Internet. Es muy sencillo, las webs de precios te reenvían a las webs de compra. A continuación, comprueba las condiciones de entrega: deberá ser rápida y gratuita a ser posible. Si vives cerca de una gran ciudad o tienes la posibilidad de acercarte, puedes hojear las páginas amarillas y telefonear a las tiendas para informarte. ¡Pero nunca hagas el pedido por teléfono! Lo más seguro es que te digan que los productos estarán disponibles en unos ocho días con el único fin de atraerte hasta la tienda. Por otra parte, si realizas el pedido en la tienda, no dejes nunca paga y señal. Las tiendas de venta de equipos de informática se reproducen como setas, aunque su durabilidad no está garantizada.

Lo que se mete en la caja

Ahora que sabemos dónde vamos a comprar y a qué precio, falta saber lo que tenemos que comprar. El equipo se realizará sobre una base AMD, el fabricante que ofrece la mejor relación calidad precio en procesadores. Un Duron 700, que te costará unas 13.000 pesetas, es suficiente. No se distingue de su gran hermano, el Athlon, que por una caché de segundo nivel menos, es de 64 Kb en lugar de 256. En la práctica y en los juegos, esto se traducirá de un 5 a un 10% de las prestaciones por lo menos. En cuanto a la frecuencia, más allá de esta cifra, el precio por MHz se pone por las nubes. Es más interesante montar tu máquina de aquí a un año, cuando los precios hayan bajado. Por el momento, 700 MHz serán suficientes. Para explotar la bestia necesitas una placa base de calidad. En eso no regatearemos precio porque es la base del PC y tendrás que asegurar su perennidad. La VIA / KT / 133 MD / Thunderbird de Lucky Star es perfecta y puedes conseguirla a 19.200 pesetas. Está equipada con el chipset VIA KT 133 que, como su propio nombre indica, acepta memoria de PC a 133 MHz. Integra tarjeta de sonido, así que te la ahorras. Para la memoria, tienes que aprovechar los precios extremadamente bajos del momento y adquirir un módu-

El disco duro Maxtor Diamond Plus 20 GB.

Un módulo de memoria PC 133.



El monitor de 17 pulgadas Liyama J700T.

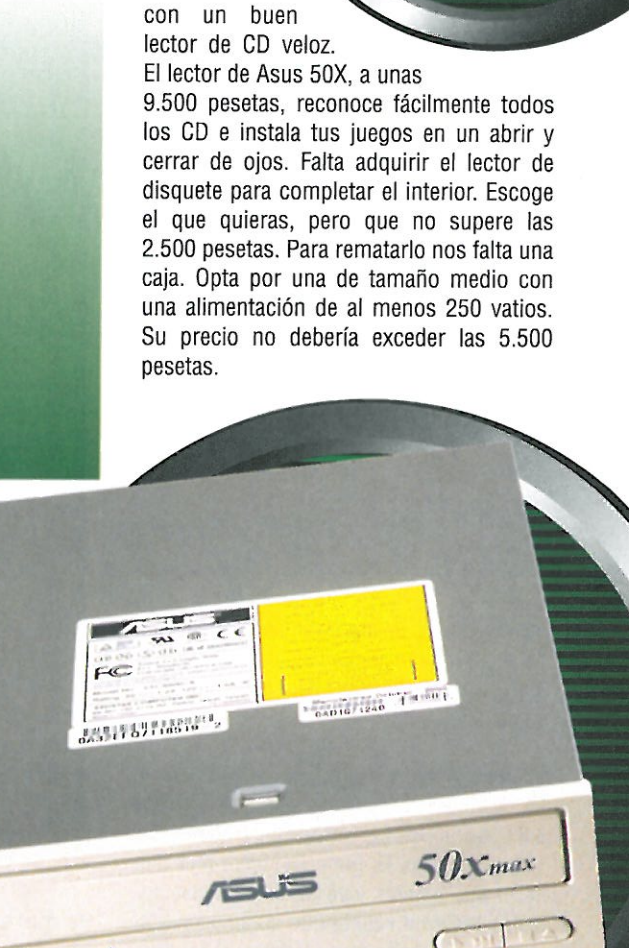
La maneta Logitech Wingman Extrem 3D.

lo de PC 133 de 128 MB. Actualmente, la mayoría de los juegos requieren esta cantidad de memoria para funcionar sin tener que leer el disco constantemente.
La tarjeta gráfica tampoco debe ser olvidada. De ella dependerá esencialmente la fluidez de los juegos, sobre todo los que han de llegar, ya que con la gestión de la transformación geométrica, cada vez más está sustituyendo al procesador. Tienes que echar una ojeada a NVIDIA y a su chip 3D GeForce 2 pero en versión MX. Si sus transformaciones son menores que para el 2GTS, su precio se ha dividido por dos. Una tarjeta equipada con 32 MB de memoria SD-RAM será perfecta y no flaqueará más que en resoluciones superiores a 1024 x 768, lo que no es una tragedia. Elige cualquier marca, con tal de que sea económica, aunque existe una oveja negra. La tarjeta Creative MX con memoria DDR, pero sobre un bus de 64 bits, ofrece menos prestaciones en comparación con sus competidores. Puedes encontrar una tarjeta GeForce 2 MX 32 MB SDRAM por unas 21.000 pesetas.

El ratón Microsoft Wheelmouse Optical.

Falta un poco de espacio

Ahora que el corazón de nuestro invento está constituido, pasemos al almacenamiento. El disco duro debe garantizarnos espacio y acceso rápido, pero sin que nos arruinemos. Nunca antes el precio de los MB había estado tan bajo. El disco duro Maxtor Diamond Olus 20 GB utiliza la última norma UDMA 100 con platos que giran a 7.200 rpm. Esta capacidad es suficiente y la rapidez está garantizada con un tiempo de acceso de aproximadamente de 9 milisegundos. No te costará más de 24.000 pesetas. Como los juegos en DVD no son muchos y no lo serán hasta dentro de un tiempo, confórmate con un buen lector de CD veloz.
El lector de Asus 50X, a unas 9.500 pesetas, reconoce fácilmente todos los CD e instala tus juegos en un abrir y cerrar de ojos. Falta adquirir el lector de disquete para completar el interior. Escoge el que quieras, pero que no supere las 2.500 pesetas. Para rematarlo nos falta una caja. Opta por una de tamaño medio con una alimentación de al menos 250 vatios. Su precio no debería exceder las 5.500 pesetas.



El lector de CD ASUS 50X.

Los ojos y los oídos

Es el momento de adornar el PC con los accesorios necesarios. El monitor es un elemento clave y es imprescindible que te hagas con un tubo de buena calidad, porque si no, tus ojos se resentirán. El tamaño mínimo exigible es de 17 pulgadas. Os recomendamos la pantalla Liyama Venture S700JT. Por un precio muy atractivo, alrededor de 38.000 pesetas, ofrece una imagen neta y contrastada en una resolución de trabajo de 800 x 600. El sonido, al igual que la imagen, también debe abrirse camino


EL PRIMER Indoor Karting
en ESPAÑA
. Especcacular circuito cubierto de 500m de recorrido, condesniveles, curvas peraltadas, banking de Indianápolis y túnel de Mónaco
. Organización de carreras
. Mangas individuales
. Karts 4 tiempos 200cc
. Monos y cascos para todos los pilotos
. Pista de asfalto
. Parrilla de salida F1 con luces
. Panel suspendido de cronometraje instantáneo
. Cronómetro en el volante
. Equipo de Marshalls y director de carrera
. Zona de vestuarios con duchas y taquillas
. Servicio de bar, restaurante y cafetería
. Salones privados
. Pantallas de televisión
. Discoteca
. Disk-jockey y animador
LA EMOCIÓN DE LA
FORMULA 1
BARCELONA IK
Indoor Karting
Horarios: De Lunes a Jueves: 18h-(+/-)24h
Viernes y Visperas festivos: 18h-(+/-)3h
Sábados: 10h-(+/-)3h / Domingos y Festivos: 10h-(+/-)24h
93 685 75 00
Ctra. Laureà Miró, 434 (N-340)
08980 Sant Feliu de Llobregat
E-mail: contact@indoorkartingbarcelona.com
Web: indoorkartingbarcelona.com
Recorta este bono y recibirás un dto. del 20 % por una sesión de 10 minutos
Dto.
20 %

hacia tus oídos. Si quieres una escucha correcta sin arruinarte, opta por los altavoces Altec Lansing ACS 22. Evidentemente, sin subwoofer. Les falta algo de marcha, pero por 5.000 pesetas, es notable la separación de los instrumentos. Queda invertir en un teclado y un ratón. Para este último, te aconsejamos una pequeña locura: un ratón óptico. Te costará unas 5.500 pesetas, pero qué precisión. Opta por el de Microsoft Wheelmouse Optical, muy ergonómico. Finalmente, para el teclado, intenta en varias tiendas y elige el que mejor te convenga para tu tecleo. Calcula unas 1.400 pesetas aproximadamente para un modelo decente. Y ya está, nuestro PC a un primer precio está listo.


Altavoces Altec Lansing ACS 22.

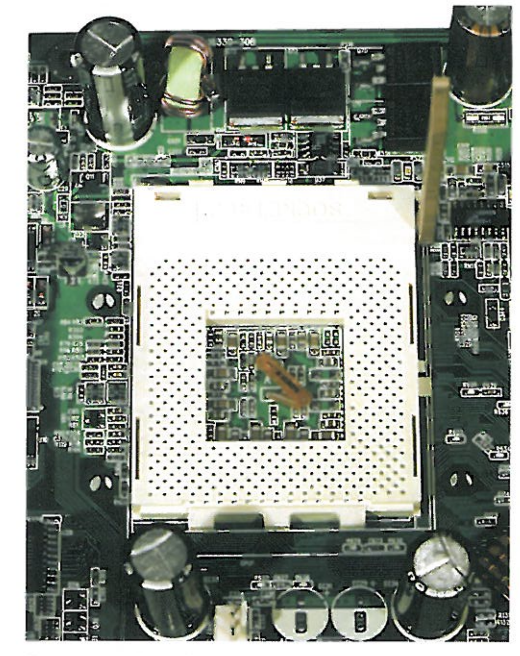
Accesorios

Ahora tienes una buena oportunidad para adquirir algunos accesorios que todavía no tengas. En principio, necesitas un joystick universal. Te recomendamos el Logitech Wingman Extrem 3D. Dispone de todas las funciones necesarias para el jugador moderno: timón, sombrero y palanca de aceleración. Es ergonómico, preciso y sólo cuesta unas 6.000 pesetas. Una grabadora también es útil para hacer copias de seguridad. Puedes optar por la Philips 804 K, que graba a 8x, a 27.500 pesetas. Tarde o temprano necesitarás una impresora. La HP 930 C de inyección de tinta es relativamente económica (34.000 pesetas) y está también cualificada para imprimir texto o fotos. Por último, si tienes que transportar ficheros, el lector de ZIP se impone como estándar en detrimento del disquete. Elige el modelo USB 100 y si vas a casa de alguien que no lo tiene, bastará con que envíes el tuyo para transferir tus datos. El lector te costará unas 13.500 pesetas.

Bricolaje

Ya tienes en tu habitación todo el equipo. ¡A montarlo! Empieza procurándote un destornillador de punta estrella. En principio, es lo único que necesitas. Una mesa vacía para trabajar en buenas condiciones no estaría de más. Levanta la tapa de la caja y ponla sobre la mesa. Mete primero la placa base para localizar los lugares donde atornillar y las chapas traseras que debes retirar al nivel de las conexiones (tomas, paralela, USB, teclado de sonido...). Busca luego tanto los contactos como los agujeros de fijación sobre la placa base. Sitúa luego la placa madre y atorníllala. Localiza el lugar donde se sitúa el procesador, el soporte blanco cuadrado. Levanta la palanca e inserta las patas del Duron. Ojo, una esquina biselada sobre el procesador y sobre el soporte muestran la orientación a seguir. Nunca fuerces la colocación del procesador, a riesgo de que rompas las patas de metal. Una vez lo hayas colocado en su sitio, baja y fija la palanca. Conecta el ventilador en el lugar preciso. Ahora inserta la barra de memoria sobre la ranura que quieras. Atención, hay un solo sentido (dos ranuras permiten evitar los errores). Hunde las barras hasta que las palancas se enderecen y se enganchen en los salientes. Pasemos ahora a la fase más pesada, la conexión de los cables de la caja. En el manual de la placa base siempre tienes un esquema más fácil de identificar que las serigrafías que hay sobre la placa. El grupo de conectores se sitúa en el lado contrario del procesador. Se trata de conectar los botones de encendido/apagado y de reinicio, así como los testigos de funcionamiento de la actividad del disco, en la placa base. No olvides el altavoz interno. Puedes acabar con la conexión de la alimentación. Es la toma más grande.

Conecta la alimentación a la placa base.


Levanta el teclado y comprueba que el bisel esté bien antes de encender el procesador.

Las bocas frontales

Ahora pasemos a los sistemas de almacenamiento y lectura. El lector de CD-ROM se sitúa en una boca de cinco pulgadas y cuarto, el lector de disquete se coloca en la única boca de tres pulgadas y media y el disco duro debajo. Fija bien los lectores con los cuatro tornillos para evitar vibraciones. Procura situar los puentes del disco duro y del lector de CD en posición Master. En general está escrito en el lector. Coge dos cables IDE. El cable conectado al disco duro debe tener necesariamente una toma azul, lo que significa que soporta el UDMA 100. Conecta la toma azul en el conector IDFE 0 en la placa base y el otro extremo conéctalo en el disco duro. En principio una ranura impedirá que se haga una conexión en el sentido equivocado. Si no hay, debes saber que el hilo rojo del cable tiene que corresponder al saliente cero serigrafiado en el conector de las unidades y la placa base. Conecta el otro cable IDE en el

Conecta el cable del disco duro en el puerto IDE 0 de la placa base.





Coloca la placa base sin atornillarla para poder montarla.

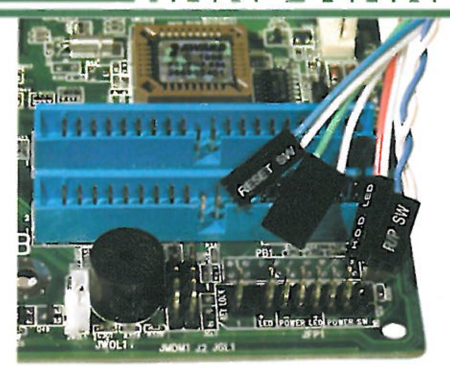
No olvides colocar los separadores entre la placa base y la caja.

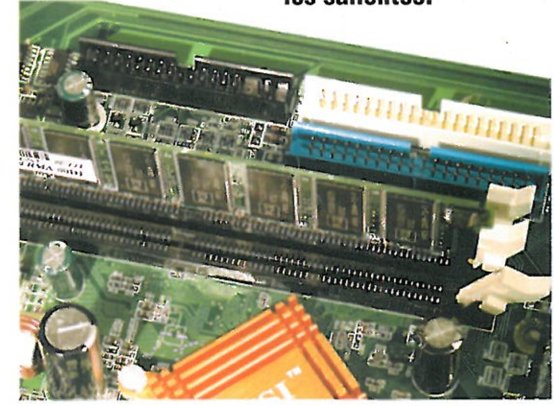
puerto IDE 14 de la placa base y en el lector de CD. Por último, conecta el cable Floppy en el puerto correspondiente a la placa base y en el lector de disquete. Es imposible que confundas el cable IDE y el Floppy ya que este último es más estrecho. Empalma una alimentación a cada lector, la del lector de disquete es más pequeña. Ahora nos quedará instalar la tarjeta gráfica. La situaremos en el primer conector marrón, el del puerto AGP. Por fin está lista la caja. Conecta el monitor en la tarjeta gráfica y el ratón y el teclado en los puertos correspondientes. El ratón y el teclado pueden ser USB o PS/2. Por su forma deducirás donde debe conectarse cada uno de ellos.

Mira con detenimiento el esquema de montaje de los hilos de la caja en la documentación de la placa base.

Las primeras vueltas de la rueda

Ha llegado el gran momento. Ya podemos arrancar la bestia. Ten a mano el CD y el disquete de arranque de Windows Millenium. Si puedes, no dudes en grabar un CD con todos los programas como Winzip, ACD See, DirectX 8, los últimos controladores para la tarjeta gráfica y los periféricos. Inserta el disquete y el CD de Windows y luego enciende el ordenador. La placa base detectará ella sola el procesador y los discos. En general, no estás obligado a entrar en la BIOS. Si el PC no arranca y/o emite series de bips, hay que comprobar los siguientes puntos. ¿Está bien instalada la memoria? Comprueba la conexión de los cables IDE y Floppy, sobre todo que la conexión sea la correcta. Finalmente comprueba que todos los elementos están bien alimentados. Durante el arranque, el PC tiene que empezar por el disquete. Elige "Instalación de Windows". Después bastará con seguir las instrucciones y Millenium se encargará de todo. Una vez acabada la instalación empieza por instalar los controladores de la tarjeta gráfica y luego DirectX 8. Sólo te quedará instalar los periféricos que Windows no haya detectado. Ya está, esperamos que disfrutes con tu flamante PC.





Instala el módulo de memoria hasta que los mandos blancos se sitúen en los salientes.

El color del dinero

Precios orientativos con I.V.A. incluido

EN LA CAJA		ALREDEDOR DE LA CAJA	EXTRAS
Procesador Duron 700 MHz AMD 13.000 pesetas	Tarjeta gráfica Base NVIDIA GeForce2 MX Indiferente 21.000 pesetas	Monitor Venture S700 J T Liyama 38.000 pesetas	Joystick Wingman Extrem 3D Logitech 6.000 pesetas
Placa base VIA / KT / 133 MD / Thunderbird Lucky Star 19.200 pesetas	Disco duro Diamond Plus 20 Gb Maxtor 24.000 pesetas	Altavoces ACS 22 Altec Lansing 5.000 pesetas	Grabadora 804 K IDE Philips 27.500 pesetas
Memoria 128 MB de RAM PC 133 Indiferente 11.500 pesetas	Lector de CD CD 5500 50x Asus 9.500 pesetas	Teclado 102 botones, PS/ 2 Indiferente 1.400 pesetas	Impresora Inyección de tinta 930 C HP 34.000 pesetas
Caja Semi-torre ATX Indiferente 5.200 pesetas	Lector de disquete 3 1/2 Indiferente 2.500 pesetas	Ratón Wheelmouse Optical Microsoft 5.500 pesetas	Lector ZIP USB 100 Iomega 13.500 pesetas
	TOTAL 106.000 pesetas	TOTAL 49.800 pesetas	



La memoria DDR

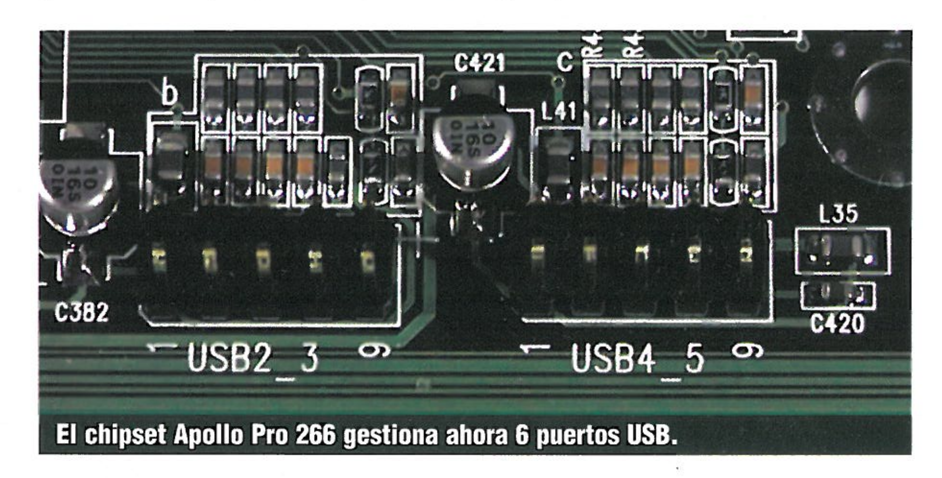
¡DDR EN INTEL!

Los fabricantes de chipsets acaban de descubrir la memoria DDR cuando las tarjetas 3D ya hace tiempo que las integran. Después de las placas base para AMD, es el turno de los procesadores de Intel. VIA es el primer fabricante que lanza para los Pentium III un chipset que gestiona la memoria DDR. ¿Vale la pena?

La placa base MSI Pro 266 es la primera disponible con el nuevo chipset.

Seguro que la memoria de tu querido PC te ha dado alguna vez la lata. Sabes que cuanta más, mejor, y que también su precio cambia constantemente, como el Euro y la bolsa en los años 30. Bueno, estaría bien que tuvieras en cuenta algunos detalles más. Su rapidez es tan importante como la de los procesadores... aunque sería mejor decir que sus frecuencias tienen que ser acordes. A diferencia de los chips que gobiernan la máquina, la frecuencia de la memoria ha evolucionado muy poco estos últimos años. Hace tres años teníamos 66 MHz y hoy en día estamos a 133. Vale, es el doble, pero durante este mismo intervalo de tiempo los procesadores Pentium y otros han pasado de 200 a 1.000 MHz. ¡Cinco veces más!

Ahora seguro que entiendes por qué la memoria representa un embudo. Pero, ¿por qué es así? Acelerar la memoria conlleva problemas de fabricación enormes. Es un reto que además implica una fuerte inversión. Por otro lado, cada vez que se aumenta la frecuencia de la memoria, también hay que cambiar la placa base, o sea, lo más importante del PC. Y por si esto no fuera suficiente, el procesador central supone también un problema. Si hoy funciona a 1 GHz, no es ésta la velocidad con la cual se comunica con la placa base y la memoria. Para los últimos Pentium III, esta velocidad es de tan solo 133 MHz, la misma que la de la memoria. Te vas haciendo una idea de la complejidad del asunto, ¿no?



El chipset Apollo Pro 266 gestiona ahora 6 puertos USB.

Caminos alternativos

Al no poder mejorar las prestaciones de la memoria con la frecuencia, los fabricantes han buscado otras vías. Intel ha apostado por la memoria Rambus. Funciona a unos 200 MHz, pero es terriblemente cara. Intel intentó introducirla en el Pentium III con su chip casero i820, pero fue un fracaso total debido a su elevado precio y su bajo rendimiento. Además, no se puede decir que las prestaciones fueran revolucio-



El chipset VIA Apollo Pro 266 es el primero en aceptar la memoria DDR en el mundo Intel.

Características: Chipset VIA Apollo Pro 266, memoria DDR 200 o 266 MHz

Procesadores soportados: Celeron, Pentium III y Cyrix III

6,5

La memoria Rambus es otra solución para intercambios más rápidos, pero su precio es prohibitivo.

narias. Para su Pentium 4, Intel lo vuelve a intentar y sigue apostando por la Rambus. Pero otro tipo de memoria que apareció hace algún tiempo en las tarjetas gráficas sufren el mismo problema. Se trata de la DDR o DD-RAM. Al contrario que nuestra tradicional SD-RAM, la DDR autoriza una lectura y una escritura al mismo tiempo. Tranquilo, es fácil de entender. La memoria SD-RAM funciona a 133 MHz, pero el procesador sólo puede escribir o leer alternativamente. Con la DDR, el procesador puede leer y escribir al mismo tiempo, lo que significa una ganancia de 100%. Es decir, una memoria DDR con una frecuencia a 133 MHz funcionaría teóricamente a 266 MHz. Y funciona en la práctica. Aunque el flujo no es realmente el doble, es como si lo fuera, al menos en las fases de intensa actividad. Y es justamente aquí donde está la diferencia entre las memorias rápidas.

El coste de fabricación de la DDR es apenas superior al de la SD-RAM, y bastante más inferior al de la Rambus. Lo único que condiciona el precio hoy por hoy es el volumen de oferta y demanda. Si la demanda se vuelve fuerte, los costes se reducen hasta acercarse a los de la memoria SD-RAM. Para implementar la memoria DDR tendrás que disponer de un nuevo chipset encargado de gestionarla sobre la placa base. VIA ha desarrollado, para los sistemas de Intel, el Apollo Pro 266, que acepta los procesadores Pentium II, III, Celeron y Cyrix III. Y como sigue gestionando la SD-RAM, los fabricantes de placas base podrán, si lo quieren, poner unos conectores para los dos tipos de memoria. Evidentemente, éstos no son idénticos. El chipset gestiona la memoria DDR a 200 MHz (2x100) con la PC 1600 y a 266 MHz (2x133) con la PC 2100. Estas referencias se funden sobre los anchos de banda respectivos, o sea, 1,6 y 2,1 GB.

La memoria DDR es todavía muy cara.

De un embudo a otro

En cuanto a las prestaciones, existe un hándicap importante para los sistemas de Intel, la velocidad del bus (FSB). En efecto, los Celeron se comunican con la placa base a 66MHz, los Pentium IEE a 100 MHz y los Pentium IIIEB a 133 MHz. Si los comparamos con AMD, los números no están a favor de Intel ya que los Duron y Athlon emplean una velocidad de 200 MHz e incluso 266 para los Athlon más recientes. Seguro que te estarás preguntando qué utilidad puede tener el sistema DDR para los procesadores Intel. Para hacer nuestras pruebas, hemos utilizado la primera placa base disponible, la MSI Pro 266 Master. Integra un soporte socket 370 para los Celeron y Pentium III (procesadores Intel FCPGA), dos soportes mecánicos SD-RAM y tres soportes de memoria DDR. Así que puedes reutilizar tu antigua memoria mientras esperas un bajada significativa de los precios del DDR. La placa ofrece también funciones de *overclocking* bajo Windows y una puesta a punto automática de la BIOS. Para las extensiones, encontrarás cinco puertos PCI (se acabó el ISA) y seis USB. La tarjeta de sonido también está integrada en ella. La placa base Pro 266 Master tiene un muy buen acabado, tal y como nos tiene acostumbrados MSI. También ofrece una estabilidad excelente y su precio es más o menos 38.000 ptas.

A esta placa le hemos incluido un procesador Pentium III 800 MHz con un FSB de 133 MHz, una tarjeta gráfica Creative GeForce 2GTS y 128 MB de memoria DDR a 266Mhz. Luego hemos comparado el sistema DDR con el SD-RAM sobre una placa base MSI con el chipset 815, el que mejor prestaciones ofrece actualmente. Las ganancias van de un 5 a un 10 % para los juegos. *Quake* es el que sale mejor parado ya que es muy sensible al ancho de banda. La frecuencia externa del procesador a 133Mhz molesta demasiado a la memoria DDR. En los sistemas de AMD, la ganancia es de un 15 a un 20 %. También hemos probado con los Celeron y Pentium III, con buses a 66Mhz y 100MHz respectivamente. La ganancia es casi nula con un Celeron a 600MHz. Así que la conclusión es clara: si ya tienes un sistema Intel en SD-RAM, no lo cambies. Mejor que te gastes tu dinero en una nueva tarjeta 3D. Si vas a ensamblar un nuevo sistema, prueba con la nueva placa Apollo Pro 266, ya que acepta los dos tipos de memoria. Si ya la tienes, conténtate con la SD-RAM, pero más adelante prueba la DDR. Pero ten en cuenta que ahora mismo las dos memorias no son compatibles.



Hercules Game Theater XP: la estación audio del jugador

BATIDORA DE

Hercules ha inventado la estación audio definitiva para el jugador: 3D, DVD Dolby Digital, chat multijugador, codificación MP3, conexión para periféricos y muchas otras prestaciones. Con su rack externo y su tarjeta de sonido, el Game Theater consigue que tu relación con el PC sea mucho más sencilla y placentera.

No sabemos tú, pero lo que es nosotros, tenemos un follón de cables detrás de los PC. Cambiar un joystick por un volante es sinónimo de pasarse un par de horas deshaciendo ovillos y volver a la superficie de la mesa es, a menudo, un acto heroico. Una y otra vez acabamos prisioneros de los cables de nuestras cuatro pantallas acústicas. Y en estas que Guillemot nos hace llegar el Game Theater XP de Hercules. Está compuesto de una tarjeta de sonido PCI y de un *rack* externo para poner sobre la mesa. Su cordón umbilical es un simple cable de dimensiones considerables. La extremidad del cable que se conecta al PC dispone de un conector USB, ya que el *rack* también sirve de concentrador *(hub)*. Así que, además, dispones de cuatro puertos USB alimentados, dos delante y dos detrás. De esta manera, puedes conectar cualquier periférico, incluso un escáner o un volante *force feedback*. Es enormemente práctico. Detrás del *rack* hemos conectado el ratón y el módem. Las tomas delanteras están libres para los mandos de juego. Además, también hay un puerto para conectar un joystick no USB. Si eres un ciberludópata compulsivo y tienes un *pad*, un joystick y un volante, se acabó tener que hurgar tras el PC cuando cambias de juego.



Todo por los juegos

En cuanto a conectores y sistemas de conexión audio, el Theater es todavía más completo. Puedes conectar delante unos cascos y un micro, ambos con ajuste de volumen propio. Son pequeños detalles que te facilitan tu mísera existencia. Hasta ahora, cuando pasabas de las pantallas acústicas a los auriculares, lo normal era que se te pegaran los tímpanos al cerebro. El martirio se va ha acabar, ya que basta con girar el botón del *rack* para acabar con este inconveniente. Sus ventajas resultan todavía más evidentes en el modo multijugador de las partidas por Internet. Cuando conversas con tus adversarios durante una partida *on line* de *Quake* puedes ajustar el volumen tanto de los cascos como del micro. Simple y genial.

La salida sonora de los juegos está a la altura. El procesador de audio (el novísimo Crystal CS4630 de Cirrus Logic) administra el sonido 3D y es compatible con los dos estándares que se utilizan habitualmente. Administra Direct Sound 3D, el componente de DirectX llamado a ser el único estándar que subsista. También dispones de la norma EAX de Creative en su última versión, la 2.0, actualmente el estándar más utilizado. Si tienes cuatro pantallas acústicas conectadas detrás, además del *rack*, la salida es excelente, muy similar a la de su competidor más directo, la Sound Blaster Live. En *Quake*, por ejemplo, oyes cómo llegan los monstruos por tu espalda. Mejor todavía, si el juego administra el EAX 2.0 ganarás incluso en efectos de oclusión y de reflexión. Si estás encerrado en una sala, oirás los

SONIDOS

Game Theater XP

Fabricante: Hercules/Guillemont
Características: Tarjeta de sonido PCI compatible, Direct Sound 3D, EAX 2.0, A3D, 48 bits, tabla de ondas XG, codificación MP3, rack externo hub USB alimentado con 4 puertos, toma de casco y micro con control de volumen, puerto de juego, salidas RCA, mini-jack, óptica y digital para seis canales, entradas digitales óptica y coaxial.

Precio: 39.990 pesetas.

9



El programa que administra el Game Theater permite un acceso rápido a todos los ajustes.

jadeos del monstruo de la celda de al lado amortiguados por la pared.

Móntate tu película

Si tienes vídeo DVD, el Game Theater se encargará de la parte de sonido. El Power DVD, incluido en el *pack*, sirve de lector. Se ocupa, por supuesto, de la decodificación de vídeo y también de la de Dolby Digital en su versión 3. Envía la señal al procesador de audio de la tarjeta de sonido que administra los seis canales de restitución. Basta conectar las pantallas acústicas 5.1 detrás del *rack* para transformar tu PC en un sistema Home Cinema (cine en casa). Por otra parte, están previstas todas la conexiones imaginables. También puedes conectar un amplificador o decodificador externo en las salidas digitales. ¡Lo han previsto todo! Atención, se trata de una decodificación Dolby Digital «semi-software». O sea, que le echará una mano a tu procesador. Como también tiene que ayudar a la decodificación de vídeo, debes contar con un PC avanzado, a 500 MHz como mínimo. En el caso de *Salvar al Soldado Ryan*, por ejemplo (sí, nuestro gusto es pésimo, pero siempre quisimos estar en el desembarco de Normandía), la verdad es que es como si estuvieras allí. Si en el cine bajas la cabeza porque las balas atraviesan la sala, con el Game Theater detectas el origen del tiro.



Todo por la música

Queda la finalidad más importante del sonido: la música. Los fanáticos del MP3 están de suerte. Puedes conectar cualquier fuente para extraer temas: un Mini Disc en la entrada óptica, un lector de CD en la entrada digital coaxial, cualquier magnetófono en las entradas RCA. La codificación MP3 está asegurada por el procesador de audio de la tarjeta. El Music Match Jukebox, un programa completo de tratamiento y de indexación MP3, está incluido en el paquete. Para almacenar el audio, puedes conectar un walkman MP3 en una de las tomas USB del *rack*. Si, además, tienes veleidades de músico, las posibilidades son infinitas. La tarjeta de sonido administra las tablas de ondas con la norma General Midi y Yamaha XG. Puedes conectar un teclado en las tomas DIN/Midi detrás del *rack* y, si tienes un sintetizador Yamaha, podrás componer tu primera sinfonía y, quién sabe, con un poco de habilidad incluso dejar en ridículo a Paul McCartney.

El Game Theater representa la solución de audio definitiva para el jugador de PC. Te libra de las conexiones detrás del PC, acoge tus periféricos de juego, distribuye el sonido, permite sacarlo del PC y asegura la compatibilidad de sonido 3D para todos los juegos. Además, puedes escuchar los vídeos DVD en Dolby Digital, administrar tus tres millones de MP3 y componer la próxima canción del verano.

La instalación es sencilla y la oferta de software está a la altura. A 39.990 pesetas no es un regalo, pero si le añades el *hub* USB alimentado, la carta de sonido, la oferta de software y los conectores audio, no es demasiado caro.



Puestos a diseñar, que piensen en el jugador

JUEGOS DE MANDO

Nos parece muy bien que el diseño de los periféricos esté de moda y que los fabricantes quieran sorprendernos con formas sinuosas y galácticas. Pero, ¿se han olvidado de que lo que los jugadores buscamos es, ante todo, comodidad?

ELIMINATOR SHOCK

Si buscas un *pad* USB con el que poder controlar la mayoría de tus juegos, el Eliminator es una buena opción. El software que lo acompaña permite infinidad de ajustes que se pueden cargar automáticamente. No obstante, deberás acceder a la ayuda una y otra vez por que es muy poco intuitivo. Aunque la tecnología Force Feedback no está soportada en todos los juegos, con este *pad* puedes configurar efectos de vibración a cada uno de botones. Es un poco irreal, pero se trata de una buena solución si te gusta que el *pad* no pare quieto mientras juegas. También se puede ajustar al máximo la sensibilidad de los champiñones analógicos. Además disponen de dos botones, llamados Precision, que permiten aumentar su sensibilidad. Esto es útil en juegos en los que, por ejemplo, utilizas miras telescópicas. La disposición de los botones es buena y es muy fácil utilizarlos sin tener que hacer grandes desplazamientos. Sin embargo, es un poco resbaladizo, lo que en ocasiones es un problema.



FABRICANTE: Gravis
FABRICANTE: Herederos de Nostromo
PRECIO: 9.900 pesetas

8,5

FIRESTORM DUAL POWER GAMEPAD

Se trata de un *pad* de los que dan una de cal y otra de arena. Por un lado tiene un software de configuración mucho más intuitivo y fácil de usar que el Eliminator, aunque un poco más limitado en opciones de configuración. Pero donde realmente falla es en el diseño. La parte superior acaba con una esquina poco redondeada y los sombreros analógicos se encuentran demasiado metidos. Eso hace que al cabo de un buen rato, jugar se convierta en una tortura. La posición de los tres disparadores tampoco ayuda demasiado. Encontrarás dos en la parte frontal y un tercero en donde se funden los asideros con el cuerpo del *pad*. Estos últimos también están demasiado metidos hacia el centro. La precisión del *pad* es buena, pero a menos que tengas una mano lo suficientemente grande como para alcanzar todos los botones, perderás esta precisión al tener que recolocar la mano cada dos por tres.

FABRICANTE: Thrustmaster
FABRICANTE: Guillemot
PRECIO: 7.990 pesetas

7

XTERMINATOR DUAL CONTROL

Dejamos los pads para centrarnos en un joystick de Gravis. Este artilugio emplea el mismo software que el pad Eliminator, o sea, que podrás configurar muchas opciones, respuestas Force Feedback incluidas. Pero en lo que no han acertado es en el diseño. De entrada, los botones son poco atractivos. Para continuar, el acelerador está en una posición poco adecuada y es difícil de utilizar. La empuñadura ofrece una excelente respuesta en los juegos. Si esto no ocurre, puedes configurar su sensibilidad utilizando el software que lo acompaña. El problema es que tiene un tamaño reducido y te sobra mano por todos lados. El sombrero direccional de la empuñadura es más pequeño que el botón que hay a su lado y emplearlo no es ninguna maravilla. Comparado con el que encontrarás en la base, este botón es mucho más eficaz y fácil de emplear por su posición. No obstante, es posible que necesites el pulgar para utilizar el acelerador. Encontrarás joysticks más atractivos y mejor diseñados.

FABRICANTE: Gravis
FABRICANTE: Herederos de Nostromo
PRECIO: 9.900 pesetas

5

Intel da un paso en falso con Celeron 800

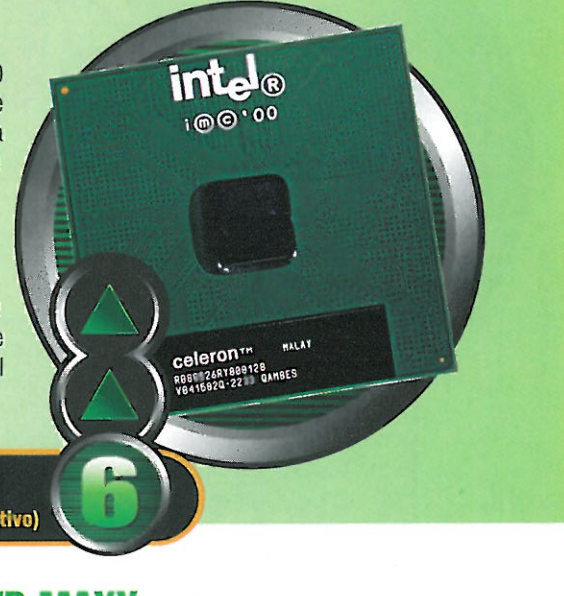
CUESTIÓN DE PRECIOS

Por fin lanza Intel el procesador Celeron 800 MHz con un bus de 100 MHz. Pero a qué precio. Menos mal que siempre está AMD, un fabricante más comprensivo. Te proponemos también un lector de DVD y CD asequible y una placa base ideal para el Pentium III.

PROCESADOR CELERON 800 MHZ

Ya habíamos perdido la esperanza de que algún día ocurriera, pero por fin Intel se ha decidido a pasar su procesador económico a una frecuencia de bus decente, a 100 MHz. Ya era hora. Hay que recordar que Celeron dispone a grandes rasgos del mismo corazón que un Pentium III, pero con una caché de segundo nivel limitada a 128 Kb (256 para el PIII). Sin embargo, los Pentium III EB tienen un bus externo a 133 MHz, mientras que el Celeron hasta 766 se contentaba con 66 MHz. Con el 800 pasamos a 100 MHz, lo que implica unas prestaciones más razonables. Si bien es proporcionalmente mejor que el Celeron 766 con un bus de 66 MHz, seguimos un 10% por debajo de las prestaciones del Duron 800 de AMD.

En cuanto al precio, el Duron cuesta 18.600 pesetas y el Celeron costará alrededor de unas 26.000 pesetas. Más claro, agua. Si ya tienes un PC Intel, es mejor que elijas un Pentium III 800 EB que tiene... el mismo precio y es un 15% más rápido. La verdad es que no entendemos muy bien la política de precios de Intel. Elegir el Celeron 800 sería una buena opción si lo encontráramos a un precio parecido al del Duron 800 de AMD. Por ahora nos toca esperar a que Intel rebaje sus precios.



FABRICANTE: Intel

PRECIO: 26.000 pesetas (precio orientativo)

6

PLACA BASE 815EP PRO

La placa base que todos estábamos esperando. El fabricante taiwanés MSI acaba de lanzar el chipset i815EP, que no tiene vídeo integrado pero que, sin embargo, es accesible e interesante ya que visualiza las mejores prestaciones actuales de un procesador Pentium III. La arquitectura MSI se forma alrededor de una placa base socket 370 con muy buenas prestaciones. Tiene seis conectores PCI, 4 posiciones de memoria y el sonido 3D integrado a la norma AC 97. El controlador de disco IDE está en consonancia con la norma UDMA 100, la Bios ofrece funcionalidades de puesta al día mejoradas y posibilidades de *overclocking* en Windows. La 815EP Pro se perfila como la mejor placa base para Pentium III del mercado.

9

FABRICANTE: MSI

PRECIO: No disponible

LECTOR DVD MAXX

Este lector IDE de12x en DVD y 40x en CD ofrece características estándar por un precio también muy estándar (unas 17.000 pesetas). En términos de prestaciones, dejaremos de lado los 4x reales de DVD que no interesan a nadie, ya que las películas se leen en 1x, y nos centraremos en la lectura de CD. La tasa de transferencia es de 25x y el tiempo de acceso es de 105 milisegundos, lo que sitúa al lector en la media. Los CD se leen rápidamente y el Memorex no tiene ninguna dificultad en leer un CD grabado, algo no muy habitual en los lectores de DVD.

FABRICANTE: Memorex

PRECIO: 17.000 pesetas (precio orientativo)

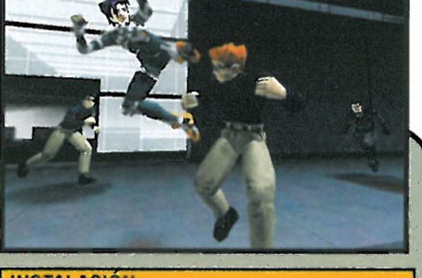
6,5



Nuestro CD de marzo viene cargado de acción. *Oni* por partida doble, *Serious Sam* y *Gunman Chronicles* satisfarán tu debilidad por el gatillo fácil. *Battle Isle: The Andosia War* y *Fate of the Dragon* dan cancha, desde el espacio y desde la antigua China, a nuestras veleidades de estrategas. Y, para recordar tus domingos en el parque, los coches teledirigidos de *Stunt GP*.



ONI



Oni es un juego de acción y aventuras en 3D inspirado en el estilo futurista del manga japonés y los *thriller* de acción a lo *Nikita*. El juego combina los mejores elementos de los *shooter* y los juegos de lucha en una experiencia en tercera persona muy intricada. En el papel de Konoko, una agente de élite de un grupo especial que combate el crimen tecnológico, deberás infiltrarte y destruir el Sindicato, la banda de un traficante de tecnología punta llamado Muro que tiene atenazada la ciudad de Neo-Tokio. Konoko tiene a su favor su agilidad y una maestría increíble en la ejecución de un amplísimo arsenal de movimientos de lucha y la capacidad de utilizar armas de fuego muy potentes. La demo, con un tutorial y un nivel, se ejecuta desde el CD. Para ir más rápido, pásala a tu dico duro. La opción Load Game te permite acceder a los niveles.

INSTALACIÓN: Demos/Oni/Oni_Demo.exe
GÉNERO: Acción y aventuras
DESARROLLADOR: Bungie Software
EDITOR: Proein
REQUISITOS: P 200, 32 MB RAM, DirectX 7.0, 69 MB libres, tarjeta 3D compatible con Direct3D

CONTROLES

Movimiento: W, A, D, S
Orientación: Ratón
Puñetazo/disparar: Botón izqdo.
Saltar: Espacio
Agacharse: Mayúsculas

NIVEL EXTRA

En el apartado de extras del CD hemos incluido un nivel adicional de *Oni*. Para jugarlo basta con que extraigas el archivo "oni_level2.zip" en el directorio donde hayas copiado la demo. Cuando accedas al juego verás que en Load Game aparece un nuevo nivel disponible.

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

INSTALACIÓN: Demos/Andosia/BITAW-MP Demo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Blue Byte
REQUISITOS: P 300, 64 MB de RAM, 300 MB libres, tarjeta 3D compatible con OpenGL.



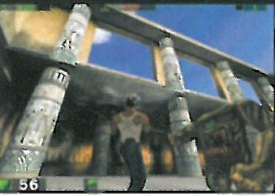
Battle Isle: The Andosia War es un simulador de combate espacial en 3D que combina elementos de la estrategia en tiempo real y por turnos en un título lleno de acción. La complejidad del juego pondrá a prueba tu pericia en la planificación económica y la táctica militar. Por primera vez, disfrutarás del paisaje del planeta Chornos en todo su esplendor. La demo te ofrece tres mapas para un solo jugador y diversos mapas multijugador.

CONTROLES

Seleccionar unidades y edificios: Botón izqdo.
Menú: Botón dcho.
Movimiento de cámara: Flechas
Aterrizar/despegar: L **Menú de construcción:** E

SERIOUS SAM

INSTALACIÓN: Demos/Sam/SeriousSamPublicTest2.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Croteam
REQUISITOS: P 300, 64 MB de RAM, 300 MB libres, tarjeta 3D compatible con OpenGL.



Serious Sam es un shooter de acción estilo arcade para un solo jugador que ofrece adrenalina a raudales. El juego presenta un mundo que mezcla el ciberpunk con la ciencia ficción fantástica. En el papel de Sam viajarás a través del antiguo Egipto y diversos planetas, enfrentándote a un sinfín de esbirros de Mental. La demo es un test de prueba que incluye soporte multijugador.

CONTROLES

Disparar: Botón izqdo.
Saltar: Espacio **Cámara y apuntar:** Ratón
Movimiento: Flechas
Leer mensajes: Enter

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Abre el navegador que utilices habitualmente y busca la página Principal en la raíz del CD. Una vez cargada, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. Al hacer clic sobre los programas aparecerá el cuadro de diálogo del navegador que te invita a guardar el archivo o abrirlo desde Internet. Si te inclinas por la segunda opción, el programa de instalación se ejecutará sin más. El parche de Pro Rally debes descomprimirlo directamente en el directorio donde hayas instalado el juego.

EN EL PARAÍSO

Ensemble Studios ha realizado en exclusiva para *Game Live* un mapa de *Age of Empires II: The Conquerors* que encontrarás en Extras. Paradise Island es una isla de aguas azules, playas de arena blanca, selvas y comida en abundancia. Debes copiarlo en la carpeta Random, dentro del directorio en el que hayas instalado el juego. Después, ejecuta el juego, ve a partida estándar, opción estilo de mapa personalizado y en ubicación te aparecerá "ES@ParadiseIsland". Lo seleccionas y ¡a jugar!

SUMARIO

CD2

• **Juego completo: PRO PINBALL TIMESHOCK!**

FAR GATE

INSTALACIÓN: Demos/FarGate/fargatedemoenglish.exe
GÉNERO: Estrategia en tiempo real
DESARROLLADOR: Super X Studios
REQUISITOS: PII 233, 64 MB RAM, tarjeta 3D compatible con Direct3D de 4 MB.



Far Gate es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en el espacio. Podrás controlar hasta 75 naves pertenecientes a las tres razas que pueblan el espectacular entorno 3D del juego. Eres Jacob Viscero, un antiguo contrabandista a bordo de la nave Copernicus, cuya misión es poner a salvo a los colonos Proximan y conducirlos de vuelta a la Tierra. La opción Autoupdate configura automáticamente el juego.

CONTROLES

Seleccionar unidades: Botón izq.
Girar cámara: Botón dcho. **Fijar rumbo:** Cursor
Zoom: Botón dcho. e izqdo. a la vez

THE WARD

INSTALACIÓN: Demos/Ward/Warddemo.exe
GÉNERO: Aventura gráfica
DESARROLLADOR: Fragile bits
REQUISITOS: PII 266, 64 MB de RAM, tarjeta 3D compatible con Direct3D



The Ward es una aventura ambientada en el espacio que mezcla puzzles y acción. Eres David Walker, un miembro de la tripulación del Apollo XIX, una nave que se encuentra investigando las actividades sísmicas de la luna. En el transcurso del juego tu tripulación caerá asesinada y descubrirás que tu verdadera misión ha sido dictada por una extraña fuerza del pasado.

CONTROLES

Inventario: Espacio
Movimiento: Cursor
Seleccionar objeto: Botón dcho.

FATE OF THE DRAGON

INSTALACIÓN: Demos/Dragon/foddemo.exe
GÉNERO: Estrategia en tiempo real
DESARROLLADOR: Overmax Studio
REQUISITOS: P 166, 32 MB RAM, 110 MB libres, DirectX 7.0, tarjeta SVGA de 2 MB compatible con DX7.



El primer juego procedente de China es un título de estrategia en tiempo real. Tras la caída de la dinastía Han, tres señores feudales rivales se reparten el territorio y crean sus respectivos reinos. En el papel de uno de los señores feudales, tendrás que construir tu propio régimen, desarrollar nuevas tecnologías y crear un ejército lo suficientemente poderoso para reunificar China.

CONTROLES

Seleccionar unidades: Botón izqdo. y arrastrar
Objetivo de la misión: F4
Luchar: Botón izqdo. sobre unidad enemiga

GUNMAN CHRONICLES

INSTALACIÓN: Demos/Gunman/DemoDeGunman.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Rewolf
REQUISITOS: P 233, 32 MB RAM, 114 MB libres, DirectX 7.0, tarjeta 3D compatible con OpenGL o Direct3D.



Ésta es la demo en castellano de *Gunman Chronicles*, un western ambientado en el espacio. El juego te ofrece una experiencia de acción en primera persona realmente original y basada, además, en el motor gráfico de *Half-Life*. En tu papel de vaquero del espacio, te enfrentarás con razas alienígenas de todo tipo a lo largo y ancho de cuatro planetas. Has de seleccionar la misma resolución de tu escritorio.

CONTROLES

Orientación: Ratón
Movimiento: Flechas
Disparar: Botón izqdo.
Menú: Notón dcho.

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

INSTALACIÓN: Demos/Delta/dflwd2.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Novalogic
REQUISITOS: PII 350, 64 MB RAM, 65 MB libres, DirectX, tarjeta 3D.



Land Warrior es la nueva entrega de la popular serie de juegos de acción antiterrorista *Delta Force*. La demo incluye una misión con soporte multijugador protagonizada por uno de los cinco soldados veteranos del escuadrón Delta Force. Equipado con tu lanzador de granadas y el nuevo rifle de asalto O.I.C.W., deberás introducirte en las pirámides de Egipto y recuperar un maletín lleno de biotoxinas altamente peligrosas.

CONTROLES

Movimiento: Flechas
Saltar: Espacio
Avanzar: W **Disparar:** Botón izqdo.
Saltar: Botón dcho.

STUNT GP

INSTALACIÓN: Demos/StuntGP/stuntgpdemo.exe
GÉNERO: Simulador de carreras
DESARROLLADOR: Team 17
REQUISITOS: PII 233, 64 MB de RAM, 25 MB libres, DirectX 7.0, tarjeta 3D de 8 MB compatible con Direct3D.



Stunt GP es un trepidante juego de carreras protagonizado por coches teledirigidos. En la demo podrás jugar dos modos para un solo jugador, "exhibición" y "desafío de stunt", recorriendo a toda pastilla las rampas, embudos, espirales, tirabuzones y demás obstáculos. Para ganarte el sueldo y poder mejorar tus coches, tendrás ejecutar las piruetas más atrevidas.

CONTROLES

Girar: Flechas izqda, y dcha.
Acelerar: Flecha arriba
Frenar: Flecha abajo **Pirueta:** Mayúsculas
Potencia extra: Ctrl.



JUEGO COMPLETO

PRO PINBALL: TIMESHOCK!



Deja de echarle moneditas a la máquina del millón de los salones recreativos. Ha llegado la hora de echar partidas gratis con este formidable simulador.

Instalación

INSTALACIÓN: El juego se ejecuta desde el CD
GÉNERO: Arcade
DESARROLLADOR: Empire Interactive
REQUISITOS: P 90 MHz; 8 MB de RAM; Tarjeta SVGA de 1 MB

Flippers	Mayúsculas o control
Lanzar bola	Enter
Iniciar partida	S
Magnosave	Retroceso
Golpear la mesa	Barra espaciadora
Golpes laterales	Alt



Vas a necesitar buenas dosis de agilidad digital para enfrentarte a esta mega mesa del millón.

Como en todos los pinball del mundo, en éste se trata de acumular milloncejos. Estás de suerte, porque ya es tuyo y se trata de uno de los simuladores más realistas que puedas encontrar en el panorama ciber-pinbolero actual. El comportamiento de la bola es impresionante y los efectos visuales son realmente buenos. Además del clásico pinball, podrás acceder a variados subjuegos a base de activar elementos de la mesa. El juego se desarrolla en distintas épocas enlazadas entre sí por la Máquina del Tiempo que se encuentra en la parte superior de la mesa y que tú debes tratar de activar.

En cada una de estas épocas encontrarás distintos mini juegos. En la época moderna podrás acceder al Túnel del Canal o al Monte Rushmore; en la antigua Roma a la Carrera de cuadrigas y la Pirámide; en el futuro distante, a la Planta de Energía y el Robot de Guerra, y en la prehistoria, a la Estampida de Dinosaurios y Volcano. Para acceder a ellas debes colar la bola en el Cristal que se encuentra en mitad de la mesa. Estos juegos duran unos 60 segundos en los que tendrás que arreglártelas para alcanzar distintas rampas o abatir pulsadores para obtener el máximo de puntos. Para poder jugar sólo tienes que introducir el CD y automáticamente empezará el juego. No obstante, si quieres personalizar la configuración y que esta se mantenga de una partida a otra, debes copiar el juego en tu disco duro. Una vez hecho esto, los datos modificados tendrán donde guardarse.

Pues nada, te dejamos que superes el record de nuestro jefe, el «Nava». La friolera de 453.000 millones se marcó el tío en una tarde de esas de poco curro, entre café y café.

SED DE MILLONES

Disparar a la rampa superior te permite obtener un nuevo continente. Si además encuentras el Tachiyonium en uno de ellos, podrás explorarlo. Utiliza los flippers para saltar de uno a otro. Si el continente parpadea, eso significa que has encontrado el Tachyonium y que podrás explorarlo. Obtén el máximo de souvenirs posibles.

Si aún no has viajado con la Máquina del Tiempo, podrás acceder al Video Mode cuando metas la bola en el Cristal que se encuentra en el centro de la mesa.

La primera rampa de la izquierda te permite almacenar hasta tres bolas. Una vez conseguido, puedes activar la máquina para que entren en juego. Con tres bolas en la mesa, obtener puntos es coser y cantar.

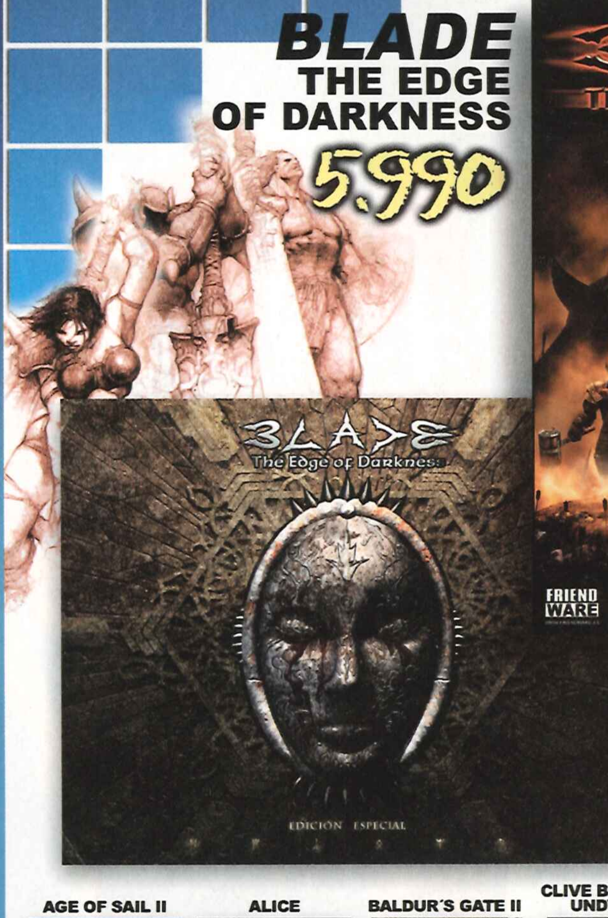


Cuantas más veces cueles la bola, más opciones tendrás de ganar millones.

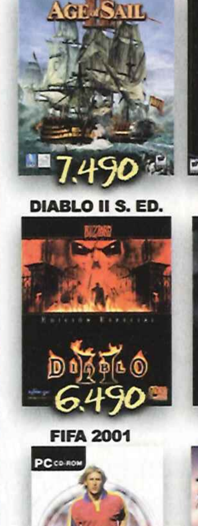

GAME LIVE PC
SUSCRÍBETE
Entra en juego
MultiACTION2000
MultiSPORTS2000
Multi ACTION
Multi SPORTS
No te lo pienses
Suscríbete ya a la mejor revista de juegos de PC a este lado de la capa de ozono.
No dejes que nadie se te adelante, los cien primeros recibirán una copia
de Multi Action o Multi Sports, juegos cedidos por Dinamic Multimedia.
Además, por el precio de diez números tendrás un año completo.
Haz cuentas: ¡dos Game Live de regalo!


GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
envío a domicilio
compraventa usados
club del cambio
juegos en red
ALBACETE
/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE
Tlf. 967 50 72 69)
¡NUEVA APERTURA!!
Calle Nueva, 47 -02002 -ALBACETE
Telf. 967 19 31 58)
/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400
LBACETE (Tlf. 967 17 61 62)
/Corredera, 50 ALMANSA -02640 -ALBACETE
Tlf. 967 34 04 20)
ALICANTE
/Pardo Gimeno, 8 -03007 -ALICANTE
Tlf. 96 522 70 50)
vda. de la Libertad, 28 -ELCHE -03206
LICANTE (Tlf. 96 666 05 53)
¡NUEVA APERTURA!!
/Andrés Lambert, 5 -JAVEA -23730
LICANTE (Tlf. 96 579 63 22)
BADAJOZ
vda. Antonio Chacón, 4 -ZAFRA 06300
ADAJOZ (Tlf. 924 55 52 22)
BARCELONA
/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES -08870
ARCELONA (Tlf. 93 894 20 01)
oulevard Diana.Escolapis, 12 Local 1B
ILANOVA I LA GELTRU -08800 -BARCELONA
Tlf. 93 814 38 99)
¡NUEVA APERTURA!!
/Brutau, 202 -SABADELL 08203
ARCELONA (Tlf. 93 712 40 63)
CÁDIZ
/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ
Tlf. 956 22 04 00)
CANTABRIA
/Juan XXIII, s/n Local -MALIAÑO -39600
ANTABRIA (Tlf. 942 26 98 70)
on line!
GIRONA
/Rutlla, 43 -17007 -GIRONA (Tlf. 972 41 09 34)
GRANADA
/Arabial (frente Hipercor) 18004 -GRANADA
Tlf. 958 80 41 28)
LEÓN
/Antonio Valbuena, 1 Bajo -24002 -LEÓN
Tlf. 987 25 14 55)
MADRID
/La del Manojo de Rosas, 95
IUDAD DE LOS ÁNGELES
8021 -MADRID (Tlf. 91 723 74 28)
MÁLAGA
/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600




BLADE
THE EDGE
OF DARKNESS
5.990
The Edge of Darkness
EDICIÓN ESPECIAL


The Edge of Darkness
FRIEND WARE
PC CD
rebel act
BLADE THE EDGE
OF DARKNESS
EDICIÓN ESPECIAL
Incluye juego, camiseta, poster, esterilla para mouse y ficha numerada y firmada por todo el equipo Rebel Act.
Edición limitada de 2.100 copias.
7.990
AGE OF SAIL II
7.490
ALICE
6.490
BALDUR'S GATE II
6.490
CLIVE BARKER'S UNDYING
6.490
COLIN McRAE 2
7.490
DAVE MIRRA BMX
6.490
DIABLO II S. ED.
6.490
DRACULA II
6.990
DUCATI WORLD
5.490
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
6.490
EUROPEAN SUPER LEAGUE
3.990
EVIL DEAD
CONS.
FIFA 2001
GIANTS
GUNDAM
HEIST
LOS SIMS
LOS SIMS MAS VIVOS QUE NUNCA
2.990

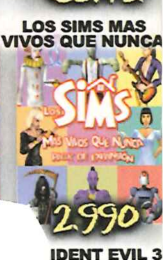















IDENT EVIL 3
7.490
RMS WORLD PARTY
4.490

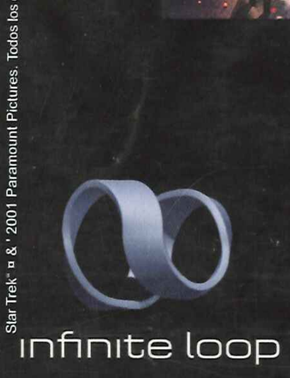
LA MAYOR AVENTURA DE CIENCIA-FICCIÓN
CON TODA LA ACCIÓN DEL ENGINE MEJORADO
DE UNREAL™ TOURNAMENT

THE FALLEN

STAR TREK
DEEP SPACE NINE

Descubre The Fallen en www.fxplanet.com
TOTALMENTE TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO













The Fallen se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de inform□tica